

7. årgang nr.9
30. august-
25. september
Kr. 34,75

Det Nye COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

**Kunstmaler bruger computer:
Amigaen skaber
fremtidens malerier**

Test af:

- *Minix - Unix på Amiga
- *Tre anderledes mus
- *Alle spilnyhederne
- *ProVideoPost & BroadcastTitles II

Rapport fra Bangkok:
Piraternes paradis

Læs også om:

- ▶ Amigaen som fax-maskine
- ▶ Print flottere med TurboPrint
- ▶ Bliv elektrotekniker med Tekno-Amiga

**Følg med i spændende ny serie:
3D-animation på Amiga**



5 708890 000302



ALLETIDERS ALCOTINI

AMIGA 2000

Enestående tilbud
bestående af:

Amiga 2000, 1 Mb RAM,
3.5" diskettedrev, 14"
farvermonitor 1084S,
52Mb Quantum harddisk
(A2091 controller med
plads til 1/2, 1 el. 2Mb).
Workbench 1.3 samt
"Superbase Personal"
database på dansk.



Normalpris 17949,-

SPAR 4950,-

PAKKE-

PRIS: KUN

12999,-

Kun så længe lager haves

PROFEX CTV 1490.

AMIGA MONITOR OG TV I ET

Med fjernbetjening, 44 kanaler, Aut. kanalsøger, On Screen Display, S-kanal og meget mere.

Vejl 3499,-

Incl. Amigakabel.

TILBUD 2399,-

FLIMMERFRI SKÆRM

Væk med interlace flimmeret på en VGA skærm med MultiVision. NU MED DANSK MANUAL.

A500 MultiVision

PRISFALD 2399,-

A2000 MultiVision

PRISFALD 2199,-

PHILLIPS 8833-II

Den bedste 14" farvermonitor til
Amiga, nu i ny smart model.

Pris incl. Amiga video - og lyd kabel

KUN 2399,-

3.5" DISKETTER

DS/DD incl. labels. 100 stk. **Før 499,-**

KUN 399,-

SPIL

(Gælder kun til og med 25/9)

PAKKETILBUD: BIG BOX

Med hele 10 spil: Teenage Queen, Captain Blood, Tintin On The Moon, Krypton Egg, Stir Crazy, Safari Guns, Bubble+, Purple Saturn Day, Jumping Jackson og Hostage.

Før pris: 1990,- KUN 499,-

TEST DRIVE II

Komplet bilpakke med: Test Drive II, European Challenge, California Challenge, Muscle Cars og The Supercars.

Før pris 1145,- KUN 499,-

MASTERMIX

Super Action pakke: Super Wonder Boy, Turbo Outrun, Crack Down, Dynamite Dux og Thunderblade.

Før pris 1245,- KUN 449,-

AT-ONCE PC-AT EMULATOR

TIL A2000..... KUN 3299,-

TIL A500..... KUN 2599,-

A500 PAKKE

Amiga 500 med 3.5" drev, mus, 512Kb, workbench 1.3, extras
1.3 plus 5 kvalitetsspil og
QuickShot Phyton joystick.

Før værdi 5388,-

Merpris for A 500 med 1Mb, 300,-

Merpris for 10 spil ialt 200,-

PAKKEPRIS

3999,-

Canon BJ10e BUBBLE JET

Laser kvalitet til matrixprisen

Helt utrolig udskrift
(360 x 360 DPI). Vejl 4899,-

Incl. Amiga printerdriver,
Tonerpatron, Dansk manual
samt kabel.



PRISFALD 3399,-

ALCOTINI COMPU-CENTER, ÅRHUS:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.
Fre. 10-18. Lø. 9-12.



ALCOTINI COMPU-CENTER, KØBENHAVN:

Strandvejen 18, 2100 København Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf 39 27 73 05)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.
Fre. 10-18. Lø. 9-12.



Stereo Sound Sampler



Kan optage lyd/musik ind i Amiga'en, som derefter kan manipuleres i bedste "remix" stil. Amitech Sampleren er rost som Danmarks bedste! Bl.a. fordi det lave støjniveau gør det muligt at tilslutte en mikrofon direkte, samt den høje sample rate på over 100KHz! Desuden har den: Stereo/mic indgang, digital VU/PEAK indikering, Mono/Stereo omskifter, Mic-line omskifter. Og så er den fuld software kompatibel!

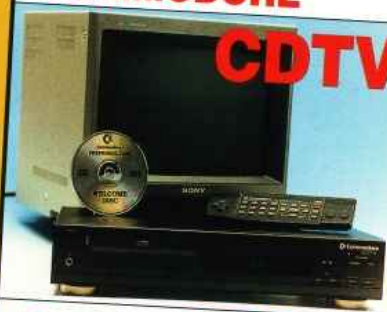


Incl. audiokabel og Perfect Sound V2.2 stereo sampler program

**KUN
799,-**



COMMODORE CDTV



Introduktions-
pris **KUN 6499,-**

incl. fjernbetjening og "welcome" CD.
Vi fører de fleste CD-titler.
Ring efter liste f.eks.:

SPIG	
Defender of the crown	399,-
Med CD lyd!!	
Wrath of the Demon	
Sim City	399,-
Battle Storm	399,-
Classic Board Games	399,-
SERIES	
PD, Fred Fish serien, nr. 1-500	999,-
CD-REMIX	499,-
Time table of business end politics	499,-
Do, Science & Innovation	499,-
Advanced Military System	499,-
World atlas	799,-
CDTV kører selvfølgelig også almindelige CD music plader, plus dem med grafik.	



GOLDENIMAGE®

- en serie af Amiga tilbehør i højeste kvalitet - til lave priser

RC-500, 512kb RAM m. UR/afbr.	399,-
RC-2000, 2mb RAM til A2000	1999,-
Master 3A-1N, 3.5" drev	NY 999,-
Master 3A-1D, m. trackdisp.	1249,-
A2000 Intern 3.5" Drev	849,-
GI-500, Mus med måtte	299,-
GI-1000, Optisk mus m. måtte	599,-
GI-700R, Trådløs mus	NY 699,-
GI-7000R, Trådløs Trackball	NY 899,-
JP-100, Mouse Pen	NY 699,-
JS-105, Håndscanner 64 gråtoner	2399,-



Forbehold for trykfejl. Detailsag kun i Danmark.

Vi har Danmarks hurtigste levering!

Postordre:
Øst: 39 27 73 05
Vest: 86 22 06 11

Telefax: 86 22 06 55



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9 -17.00. Priser incl. moms

Vokseværktøj



Drakenbergius

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen, DJ

Medarbejdere:

Rasmus Bertelsen, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Jesper Kehlet, Marc Friis Møller, Flemming Steffensen, Jacob Sloth, Marlene Dismar Sherar, Christian Sparrevoth, Kim Asgaard Holm, Henrik Clausen, Gert Sørensen, Løs Borup Sørensen, John Alex Hvidlykke, Emil Hahn Pedersen, Sven Bille, Claus Leth Jeppesen, Hans Henrik Bang, Mort Z Sherar.

Abonnements-service

Att: Mai Højsteen
Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33
Postgros: 9 71 16 00
Årsabonnement: kr. 348,50
1/2-års abonnement kr. 190,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale post-kontor.

Annoncer

Dansk Selektivt Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Salgs- og Marketingschef: Lars Merland
Konsulent: Birgitte Møller Iive
Produktionschef: Erik Lennings

Ifølge analyseinstituttet AIM's læseundersøgelse 1990 har "COMputer" 238.000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på 6%.

Redaktion og udgiver:

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttles i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III Grafic
PrePress
Dansk Heatset Rotation

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af firmaet Dimensia III Grafic.

Fotos:

Tobisch Fotografi
Japson Data
Playground

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:



Tilmeld:



DANSK OPLAGSKONTROL
og DMI

COM-BBS

"Det Nye COMputer"-s bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, 1200/2400 baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på basen, for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS" telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



Grafik med dybde

Sådan laver du 3D-grafik på Amigaen - ny serie hvor vi allerførst gennemgår diverse softwarepakker.

En tiger i din computer

Med Dr. T's Tiger Cub får du en rigtig fræk MIDI-sequencer - læs testen!

Gameplay

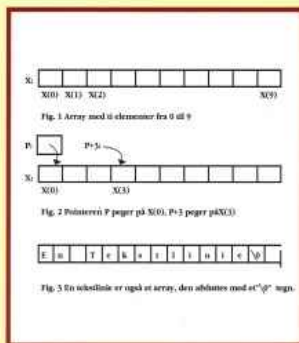
Søren, Christian, Dorte og Jakob har haft joysticket i hånden, og afprøvet de seneste spil - læs deres dom.

Games Preview

Vi har kigget softwarehusene i kortene, og set hvad der snart kommer til DIN computer.

Secret Service

Er det en fugl? - Er det et fly? - NEEJ - det er snyd-i-alle-dine-spil-tid!



Alternative mus

Istedet for en mus kan man nu få en trackball, en mus uden ledning eller sågar en musepen - vi kigger på dem.

Bliv elektriker med Amiga

Med Tekno Amiga kan du rigtigt lege "den lille elektrotekniker", og få din computer til at tænde for lyset og kaffen, og meget mere.

Nye Amiga-Demo'er

Demo-Marc har været på demo-parties i hele Norden for at finde de allernyeste af slagsen til Amiga.

Læsermarked

- flyder som sædvanligt over med masser af gode tilbud til dig og din Commodore.

24 timer i Bangkok

Vores udsendte medarbejder har været i Thailand for at tage pulsen på verdens måske største pirat-marked.

TIP-IB har fundet en vinder

Se straks efter om du er blandt de ti heldige vindere, der har vundet i vores store Tips-konkurrence.

6

12

15

17

18

22

27

32

44

47

49

52

55

56

59

COMputer Hotline '91

De nyeste nyheder, serveret på en sølvbakke - lige hært!

Amigaen skaber fremtidens malerier

I Jylland sidder der en ægte kunstmaler og bruger Amiga, når han skal male - vi har besøgt ham.

Mer RAM til Amiga 500

Med et snedigt kort, kan A500-ejere nu få op til 6MB *internt* i deres Amiga.

Amiga som fax-maskine

Vi har kigget nærmere på et fax-modem til Amigaen, samt et 1.5MB diskdrev.

ProVideoPost & BroadcastTitleIt

Test af to professionelle karaktergeneratorer, som du bl.a. kan bruge til at lægge tekster ind på din video.



Minix - Unix på Amiga

Nu kan Amiga også emulere det kendte operativsystem fra de store mainframe-computere.

C-skole

Op på skolebænken igen - det er tid til at lære mere i vores populære C-kursus.

TurboPrint

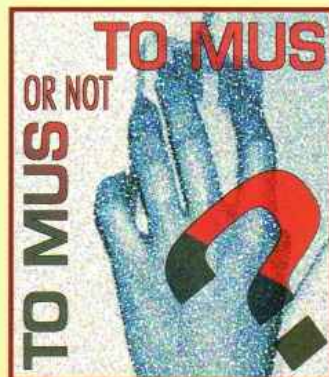
- Er et godt alternativ til Commodores egne printer-drivere.

Mailbox

Søren Bang Hansen tager sig kærligt af brev-bunken, med debat, spørgsmål og dumme vittigheder.

Danmarks mesterskabet i KickOff II

I samarbejde med Daisy Software arrangerer DNC nu de åbne mesterskaber i KickOff II - kom og vær med!



COMPUTER HOTLINE 91

Bars & Pipes bliver lettere

Sequencerprogrammet Bars & Pipes regnes af mange for det bedste af sin slags til Amigaen, men hvis du er førstegangs computerbruger, er det ikke altid lige nemt at komme igang med. Derfor har Blue Ribbon nu lanceret et indlæringsprogram, Tootorial Kit (det er ikke os, der ikke kan stave - det hedder sådan), der kan lære dig Bars & Pipes uden flere hundrede sidersmanual-læsning og sveden i sene natte timer. Tootorial Kit koster ca. 600 kr. og kræver at du allerede har Bars & Pipes. Hvis du skulle få lyst til at pebbe programmet yderligere op, har Blue Ribbon Soundworks også lanceret 2 ekstra programmer, der udvider mulighederne i Bars & Pipes. De hedder The Creativity Kit og Pro Studio Kit, og indeholder effekter såsom Whoopee, Riff Chord, Auto-transpose, Defram og sågar en der hedder Feels Good. Hvad de kan, ved vi ikke mere om end du gør, men hvis du er seriøs bruger af Bars & Pipes var de måske værd at kigge nærmere på.

Blue Ribbon
Soundworks

1293 Briardale NE
Atlanta, Georgia
30306 USA

Tlf: 009 1 404 377 1514

Eller: Euro-Trade.

Tlf: 86 16 61 11



AEGIS SOUND MASTER
High speed
stereo
digital audio
sampler

AUDIOMASTER III
Painting
With Sound

Check sound- sampler fra Aegis

Aegis Sound Master er navnet på en soundsampler, der i hvert fald designmæssigt ligger et stykke foran de fleste af konkurrenterne. Bla. tilsluttes den via et kabel på ca. en meter i stedet for at sidde direkte i parallelporten, og det er virkelig rart når man skal sidde og rode med stik osv.

Det er naturligvis en stereosampler med inputlevel kontrol, så du kan sample fra alle "normale" kilder såsom CD, båndoptager osv. Desuden er der en indbygget mikrofon, så du nemt kan sample din egen stemme, uden at skulle rode med mikrofon og forstærker. Mikrofonen kører dog kun mono, så hvis du vil lave mikrofonoptagelser i stereo, må du anskaffe dig en stereomikrofon, der så kan sluttes direkte til Sound Master. Der er også en meget praktisk lampe, der viser hvornår signalet bliver overstyret, for det er nu engang noget lettere end at skulle prøve sig frem med samplerprogrammet. Samplehastigheden kan køres op til 56 KHz!!! på hver kanal i stereo og bare til sammenligning ligger en CD på 44 KHz.

Med Sound Master følger Audiomaster III i en speciel version beregnet til Sound Master, og det kan selvfølgelig klippe og klistre i dine samples og alt det der, som et redigeringsprogram skal kunne, og desuden kan du lave effekter såsom ekko og forsinkelse i realtime!

Hvis du vil vide mere om Sound Master, skal du henvende dig til:

Oxxi Aegis
PO Box 90309
Long Beach, CA
90809-0309 USA
Tlf: 009 1 113 427 1227
Fax: 009 1 113 427 0971

BMP-guf til CDTV

Nu er der godt nyt til alle nybagte CDTV-ejere, der er blevet trætte af at styre superspillene med de sløve piletaster på fjernbetjeningen. BMP-Data Aps i Skævinge har løsningen på problemet i form af SmartStick, der indbygget i en CDTV giver mulighed for tilslutning af almindelig Amigamus- og joystick. Commodore har ganske vist også udviklet en adapterboks til montering i det højest usædvanlig stik på bagsiden, men denne ventes ikke på markedet før end ultimo oktober måned, og priser er stadig uvis.

SmartStick kan fås allerede NU for kr. 398,- i den skrabede version, og kr. 498,- i luksusudgaven.

BMP-Data, tlf: 42 28 87 00



Mus og vinduer på C64

BMP Data, der jo elsker at finde på nye ting til C64'eren (og er gode til det!) præsenterer nu Pro-Draw 64, en tegnepakke der består af en Turbo Geos-mus, "The Advanced OCP Art Studio", "The OCP Art Studio", musemåtte og museholder.

Det eneste der måske skal have et par ord med på vejen, må vist være softwaren, der har vinduer, ikoner, pulldown-menuer og musestyring i bedste Amiga-stil. Derudover er der 16 farver til rådighed, med mange editings- og tegnemuligheder, farveprioritet, selvdesignede tegnemønstre med editor, 12 brugerdefinerede brushes, plus mulighed for Invertering, Klip&Indsæt, Forstørrelse, Formindskelse, Trykning, Presning, Strækning, Vending og Roterung. Manualen er på engelsk, men kender vi BMP ret, finder de nok på at oversætte den til lejligheden.

Under alle omstændigheder vil vi prøve at fremskaffe et eksemplar til test i næste nummer - så hold øjnene åbne for nr. 10, kære C64-ejer!

BMP Data, tlf.: 42 28 87 00

Sovjets discount-programmører

Etablerede computerfirmaer er nu begyndt at få konkurrence fra statsansatte sovjetiske programmører, der tilbyder at hjælpe firmaer med konsulentbistand for en tiendedel af den normale pris. Hjemme i Sovjet får en programmør kun 200 kr. om måneden, så for dem er det jo det rene Eldorado at få lov til at arbejde i vesten selv for en meget lav løn. Man ikke de dog på et tidspunkt finder ud af, at det måske var endnu smartere at arbejde for sig selv i vesten i stedet for at være ansat af den sovjetiske stat? Man kan i øvrigt også spørge sig selv hvad der blev af det gamle kommunistiske ævl om at sænke priserne, og udbytte arbejderne under det kapitalistiske system!

Digital Vision skriver kontrakt

Digital Vision og Canon Europa N.V. undertegnede fornylig en kontrakt til en værdi af 1.7 millioner, hvor Digital Vision skal udvikle og levere 100 programpakker til Canons nye koncept, "Canon ION Stillvideo printshop".

Softwaren baseres på Scala-programmet til Amiga, som vi før har testet her i DNC, og skal styre en stillvideo-afspiller, plus en ny videoprinter, og på en enkel måde fremstille forskellige størrelser og antal udskrifter fra stillvideo-disketter, som kunderne selv bringer til de nye centre, der skal stilles op hos fotoforhandlere i hele Europa.

Canon's markedsdirektør for stillvideo, S. Imai siger, at de "valgte Digital Vision som leverandør på grund af Scalas enkle brugerflade, og samtidige avancerede funktioner."

Direktøren for den danske afdeling af Digital Vision, Carsten Holløse udtaler, at "denne kontrakt er en milepæl for Digital Vision, som siden 1988 har arbejdet målrettet med brugervenlige grafiske systemer." Carsten Holløse spår, at der bliver opstillet 50-60 af de nye centre i Danmark alene, i løbet af '91/'92.

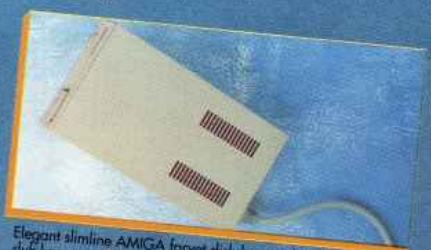
Og det må vist siges at være en yderst spændende udvikling for Amigaen, hvis det lykkes at placere den i fotoforretninger over hele Europa.

Digital Vision, tlf.: 42 99 11 33

BETAFON

Ligesom alfabetet hænger naturligt sammen, er det helt naturligt at to kvalitetsbevidste virksomheder slår sig sammen om at distribuere kvalitetsprodukter.

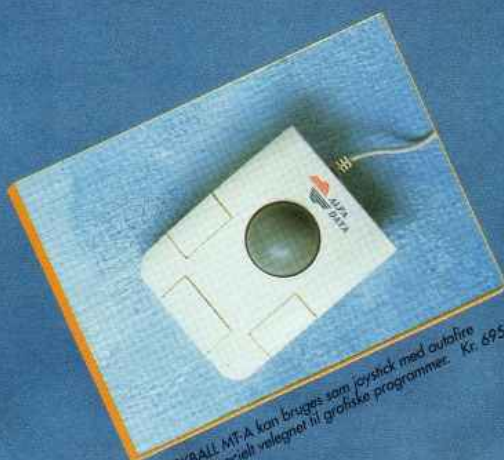
- BETAFON ApS har fornøjelsen at kunne præsentere hele ALFA DATA's Produktlinie.
- ALFA DATA's produkter er kendetegnet ved en fantastisk høj forarbejdnings kvalitet, da der kun bruges de absolut bedste komponenter i produktionen.
- BETAFON ApS tilbyder derfor vores kunder 2 års autoriseret garanti på alle ALFA DATA produkter.



Elegant slimline AMIGA format diskdrev med hånd og sluk knop og videreført bus. Pris kun: Kr. 995,00,-



512Kb RAM udvidelse med ur og afbryder Kr. 399,00,-
2Mb RAM udvidelse med gary og afbryder.
Rigtig god kvalitet. Med 2Mb monteret KUN Kr. 1.495,00,-



TRACKBALL MT-A kan bruges som joystick med autolire funktion. Specielt velegnet til grafiske programmer. Kr. 695,00,-



ALFA DATA MUS 280 Dpi microswitches i knapperne. Kr. 295,00,-
Med måtte og holder kun Kr. 495,00,-

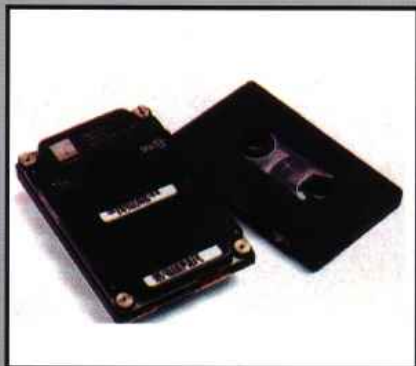


TRACKBALL MT 200 Dpi, meget velegnet til grafik programmer. Smart to farvet ergonomisk design, micro switches i knapperne. Kr. 495,00,-

Vejl. priser incl. moms.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



Intern hard- disk til A500

Når du skal udvide din Amiga 500 med en harddisk, kræver det normalt at du propper en kasse på størrelse med en mindre skotøjsæske ind i ekspansionsporten, men det er nu ikke længere nødvendigt. Power Computing har nemlig lanceret en 2 tommers harddisk, der kan indbygges i kabinettet på din A500. Den er faktisk ikke ret meget større end et kassettebånd, og kan rumme 20 megabyte formatteret. Den er pærenem at installere, og kører på et såkaldt ICD interface.

Yderligere oplysninger ved henvendelse til:

Euro-Trade, tlf.: 86 16 61 11

DeluxePaint IV på vej

Fra Electronic Arts forlyder det, at de snart er klar med en større fornyelse af Amigaens mest suveræne tegneprogram. Det er intet mindre end Deluxe Paint IV, der bl.a. byder på en længe ventet HAM mode, en Colour Mixer, der lader dig blande farver som på en rigtig palette, og en forbedret animationsdel. I sidstnævnte er der blevet tilføjet en mulighed for at se den foregående og den efterfølgende frame mens du editere, og det gør det meget lettere at få animationen til at se flydende ud. Stencil-funktionen er også forbedret, og der er nu mulighed for at behandle 256 farvers IFF-ILBM billeder. Electronic Arts lover at opgraderingen bliver billig for Deluxe Paint III-ejere, og programmet skulle være klart engang til efteråret, hvor vi selvfølgelig vender tilbage med en dybdegående test.



Er Amiga et fyord?

NewTek, der har lavet den berømte Video Toaster, vil nu forsøge at nå det publikum, der lider af computerfobi og tror at alle computere starter 3. verdenskrig hvis man trykker på en forkert tast. (Jamen gør de ikke det? - red.). Derfor har de nu lanceret VideoToasteren som en stand-alone enhed, med indbygget computer, der til forveksling ligner en Amiga indeni. Den indeholder sågar en nyudviklet Motorola chip, der "tilfældigvis" fungerer på samme måde som Amigaens custom chips. Det allersmarte ved den nye toaster er, at den koster næsten dobbelt så meget som en almindelig Amiga med indbygget videotaster, så hvis man ikke ved noget om computere, kommer man til at betale for det.

Samtidig har CDTV forhandlere i udlandet fået strenge ordrer fra Commodore om, at ordet "computer" ikke må nævnes i forbindelse med CDTV, og at den skal være udstillet mindst en meter fra den nærmeste Amiga, så de computerangste ikke skulle forledes til at tro, at CDTV faktisk indeholder en Amiga. Endelig skal der stå mindst 20 ikke-spil applikationer ved siden af, så der ikke er nogen der skal tro at CDTV'en er en spillemaskine. Amiga - Det er fandeme uhyggeligt.

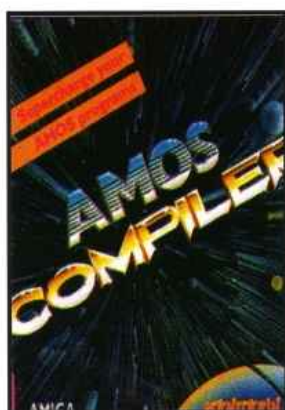
Nyt fra GVP i Danmark

Nikita Data med lavprisafdelingen "ND Lavpris A/S" har oversat den gratis installationssoftware, der følger med når man køber en GVP-harddisk til A500, eller hardcard til A2000. Samtidig er der tale om en ny version, V2.0. Har man allerede en GVP harddisk/card, kan man mod et mindre gebyr få den nye software tilsendt.

ND Lavpris kan nu også levere danske manualer til deres A2000 hardcard - har man allerede et hardcard, kan man få den danske manual tilsendt mod et lille beløb. Så, endelig får man dansk installationssoftware OG dansk manual, når man køber fra GVP - det var da også på tide...

ND Lavpris A/S, tlf.: 80 81 52 11

COMPUTER HOTLINE 91



AMOS-kompilatoren er her

AMOS BASIC, der som bekendt er genialt til at lave flot grafik og lyd uden besværlig C eller maskinkode, er nu blevet udvidet med en compiler. Tidligere skulle AMOS programmer fortolkes linie for linie under kørslen, men med den nye compiler bliver dit program oversat en gang for alle, og kommer derfor til at køre mellem 2 og 5 gange hurtigere alt efter indholdet.

Desuden er Mandarin også klar med AMOS 3D, der giver dig mulighed for at lave 3D vektorgrafik i stil med Elite og Starglider. Dels indeholder AMOS 3D en editor til at designe de forskellige objekter, og dels er der ca. 30 nye kommandoer til AMOS til at styre dine objekter i programmerne.

Pris ca. 500 kr pr. stk.

Importør: Supersoft, tlf.: 86 19 32 44

Genlock til super-lavpris3

Hvad siger du til at lave rulle- eller undertekster på dine egne video-film? Eller se overskægget gro frem på faster Anna? Eller hvad med at lade Anders And gå rundt som gennemsnitligt spøgelse på nyhedsoplæserens bord? Mulighederne er mange, når Amigaen ved hjælp af en Genlock-enhed kobles sammen med videoudstyr.

RocGen-genlocken er tilsyneladende den billigste kvalitets-genlock på markedet. Den kombinerer skærm billedet fra computeren med et hvilket som helst videobillede. Computerens baggrunds-farve erstattes af det levende videobillede, der ikke bliver forringet i kvalitet.

Med RocGen kan du langsomt fæde faster Anna's overskæg ind over billedet, eller du kan gøre Anders And halvgennemsgit, så man kan se tingene bag ham. Du kan også anvende RocGen til at overspille et Amiga-skærbillede direkte på et videobånd.

Hvis dit videoudstyr ikke i forvejen har et rimeligt sync-signal, er RocGen istand til selv at generere et synkroniseret signal. Derfor kan en almindelig hjemmevideo sagtens anvendes.

RocGen leveres med dansk manual og en demodiskette, der bl.a. indeholder et program til videotekstning. Den vejledende udsalgspris er kr. 2.998,- (inkl. moms).

Importør:

BMP Data, tlf.: 42 28 87 00

Flicker fixer til menne-skepenge

Nu er det for alvor blevet billigt at slippe af med flimmeret i interlace-mode, for Microway har netop dumpet prisen på deres meget populære FlickerFixer. Den kostede tidligere omkring 5000 kr. men nu kan du for 1600 kr. blive fri for både interlaceflimmer og de scanlinier du kan se i billedet i normal opløsning, så du får noget der ligner et Amiga 3000 display. Du skal dog nok regne med at anskaffe dig en VGA monitor hvis du rigtig skal kunne få glæde af FlickerFixeren.

Microway LTD
32 High Street
Kingston-upon-Thames
Surrey KT1 1HL
England
Tlf: 009 44 815 41 5466



Hitlisten

Jeres ydmyge hit-liste skribent ønsker jer velkommen efter en sommerferie, der forhåbentlig har været fuld af sol-skinstimer og gule sandstrande! Jeg glæver lige en amiga-spilpakke til:

August Lund
Melvillevej 16
2900 Hellerup

On to the list...

Amiga

En stor favnfuld kuponer har gjort, at denne liste er den mest forandrede i den tid, jeg har talt stemmer. Således er Kick Off II definitivt ude! Hvad skal det ikke ende med?

1. Lemmings (3)
2. Monkey Island (ny)
3. Wings (1)
4. Eye of the Beholder (ny)
5. Power Monger (2)

Boblere: Warlords, F-15 Strike Eagle II, Kick Off II

C-64

Creatures må vige for Rick Dangerous II, mens der er kommet helt nyt blod til listen. Efter at have slumret i en tid, viser C-64-ejerne, at de er med endnu! Stunt Car Racer er ude, mens der er kommet to nyheder og to nye boblere.

1. Rick Dangerous II (2)
2. Creatures (1)
3. Pirates! (3)
4. Ultima VI (ny)
5. Last Ninja III (ny)

Boblere: Chase HQ 2, Death Knights of Krynn, Stunt Car Racer

Og det var så det hele. Hvis du har forslag til listen, er de mere end velkomne - alt bliver overvejet (NÆSTEN altid).

Må æbletræernes grene nå inden for din rækkevidde.

- Christian Sparrevohn

Her min Top-5 over spil til: _____ Amiga _____ C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____



Send kuponen til:
Det Nye COMPUTER
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København K

I SØNDAGS FLYTTEDE PIA HELT UVENTET HJEMMEFRA I 14 DAGE



Pia tippede i sidste uge - og havde
en 12'er til 6.519 kr.

Hun har altid gerne villet se det
græske øhav. Nu bor hun der... i
14 dage.

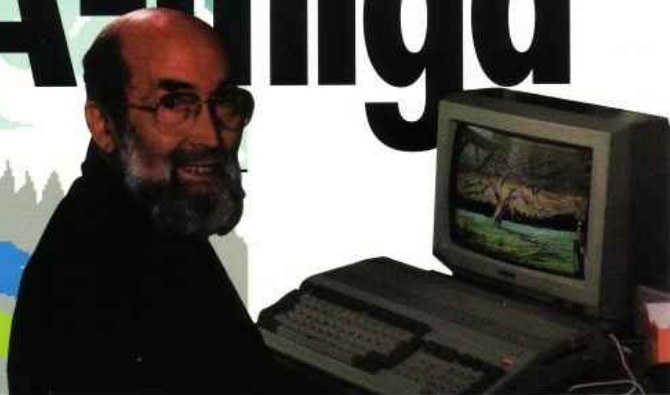
Hvor bor du på søndag?

TIPPERE BRUGER BOLDEN!

**TIP &
VIND**
1 X 2

Amiga i atelieret MonA-miga

Af John Alex Hvidlykke



I en nedlagt skole i Feldstedskov sidder kunstmaleren Hans Günther Hansen og arbejder. Meget godt - men hvad har det med computere at gøre? Ikke så lidt endda, han bruger nemlig en Amiga 500.

Han gør det, som bidragyderne til vores "Gallery"-sider kun drømmer om. Hans Günther Hansen fra Feldstedskov ved Aabenraa lever af sin kunst. Og hans vigtigste redskab er en Amiga 500.

Midt imellem staffelier, lærreder, pensler samt stakkevis af tuber, flasker og dåser med maling står Amiga'en og ligner en teknologisk gøgeunge i kunstens verden.

Men den er god nok. Den 69-årige kunstner Hans Günther Hansen er ikke bange for at gå nye veje og tage nye redskaber i brug. Han har haft computeren i et års tid. Og han bruger den i dag i forbindelse med stort set alle de billeder, han laver.

Skitseblok

Amigaen får dog kun lov til at være en slags elektronisk skitseblok for de "rigtige" malerier.

"Selv de bedste farveprintere giver ikke samme muligheder som man har med et maleri. Og det samme gælder formatet, som er meget begrænset", siger Hans Günther Hansen. I stedet tager han fotos af skærbilledet og bruger dem som udgangspunkt for det færdige maleri. Det, som Amigaen til gengæld er virkelig god til, er at arbejde med farver i højt tempo. Og hvis farven ikke passer lige præcis, kan den lynhurtigt laves om.

"På Amigaen kan jeg uden videre dække mørke farver med lyse. Det ville tage lang tid, hvis jeg skulle bruge almindelige oliefarver og vente på, at de tørrede først," siger Hans Günther Hansen.

Og man må lade ham, at det går hurtigt på Amigaen. Imens han fortæller, bruges musen flittigt i Deluxe Paint III tegne-program-

Lasergrafik

Tanken om at bruge Amigaen til at lave færdige billeder er dog ikke helt fjern for Hans Günther Hansen. Han har fornylig investeret i en OKI laserprinter, som kan bringe kvaliteten af udskrifterne op på et niveau, som kan konkurrere med sort/hvidt tryk.

"Jeg kunne tænke mig at lave grafik-arbejder direkte på Amiga-

liv og sjæl. Men det er ikke målet i sig selv.

Af samme grund mener Hans Günther Hansen, at han har behov for en hel del vejledning i at bruge udstyret. Så han har købt Amigaen hos en lokal forhandler. Selv om der måske var billigere handler at få andre steder - for eksempel 30 kilometer sydpå, i grænseforretningerne.



Midt mellem pensler, farver og staffelier er der kommet computere.

met. Og i løbet af ti minutter dukker et bjerglandskab frem på skærmen. Måske ikke færdigt afpudset. Men en god skitse at have ved hånden, inden man tager fat med de langsommelige oliefarver.

en", siger han og fremviser et par eksempler i form af screen-dumps til laserprint. Alligevel er og bliver computeren dog kun et redskab. Det er spændende at arbejde med teknologien, og hans Günther Hansen går op i det med

Ikke begejstrede

Ikke alle er lige så fordomsfri som Hans Günther Hansen, når snakken går om at slippe computeren ind i atelieret. Kunstnerkollegerne er ikke udelte begejstrede for hans nye "skitseblok", som de ikke mener passer til deres stil. På den anden side er han heller ikke altid så begejstret for deres ideer:

"Jeg er ikke interesseret i at skabe én bestemt stil, som skal være min egen i al tid fremover. Jeg vil udvikle min teknik hele tiden. Ellers kunne jeg lige så godt lægge mig til at dø," siger Hans Günther Hansen.

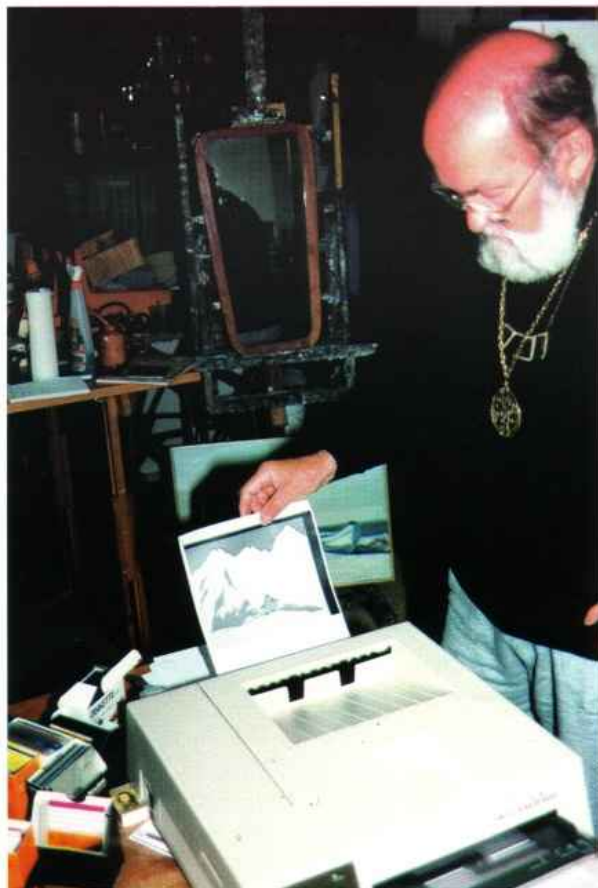
Computeren vinder altså hér på grund af sin hurtighed, når Hans Günther Hansen vil eksperimentere sig frem. Føringen er imidlertid beskeden. Gammeldags farvekridt er næsten lige så praktiske - men kun næsten.



Hans Günther Hansen arbejder lynhurtigt med musen. Han foretrækker computeren frem for pensler og farver på grund af muligheden for hurtige ændringer.



De fleste billeder, som kommer ud fra atelieret, er i første omgang blevet skabt på Amigaen.



Hans Günther Hansen har for nylig investeret i en laserprinter. Han overvejer at bruge den til sort-hvide grafiske arbejder.

Kunstmaler gennem 50 år

Mens Hans Günther Hansen i bogstaveligste forstand blot er en årsunge i computerverdenen, er han gammel i gårde, når det gælder kunst.

Han blev i sin tid uddannet som malersvend. Farverne var gode nok. Men Hans Günther Hansen ville hellere male på lærreder end male folks vægge. Så han blev elev hos maleren Kai Trier i Haderslev.

Men det er meget længe siden. Hans debutudstilling, alene med egne billeder, var i 1941. Og siden da har han udstillet i alle ender af landet, samt i Tyskland og Sverige.

Hans Günther Hansen har været på studierejser til Paris, Amsterdam, Stockholm, Hamburg, Spanien (hvor han også underviste spanske malere) og senest Provence i Frankrig.

Hans billeder hænger både i Tokyo, London, New York og Odense. Og så er der selvfølgelig ekstra mange i og omkring Aabenraa, hvor han har boet i 28 år i en tidligere skole.

Hans Günther Hansen er i dag 69 år. Men det synes ikke som om, han har tænkt sig at sætte tempoet ned. Tvært imod bruger han Amigaen, fordi den gøre det muligt for ham at arbejde hurtigere.



"Før og efter" - Hans Günther Hansen ved et af sine færdige malerier. Udskriften på laserprinter giver en god rettesnor. Men der er stadig en verden til forskel.

GVP SERIES II COMBO 68030-KORT

En lille revolution!

Mangler du RAM, SCSI autoboot harddisk acceleratorkort eller alle tre dele, så se her:

A2000 COMBO: Sidste skud på stammen er GVP's COMBO acceleratorkort. Her er det lykkedes at integrere 4 ting på eet kort - 22/33 MHz 68030 CPU/ 68882 Math, 16MB RAM, harddisk samt SCSI-controller - uden at optage een eneste zorro II slot eller pladsen til ekstra diskdrev.

Som vi plejer at sige:

Only GVP makes it possible

Amiga 2000: Det er ikke noget tilfælde at de professionelle vælger GVP's Amiga 2000 hardcard til deres systemer. GVP's Hardcard med plads til 8 MB SIMM RAM har forlængst slået sit ry fast: hurtig, driftsikker og let at konfigurere. Med harddisk kapaciteter fra 52 til 340 MB samt RAM fra 2 - 8MB, dækker de ethvert behov - langt ind i fremtiden. **Pris fra 4.799,-**

SCSI controller
Plads til 12MB SIMM RAM
68882 processor
68030 processor

Series II Dual Port RAM
VLSI Controller

Pris fra
10.450,-
(22 MHz)

Amiga 2000/3000: GVP's PVA 3000 kort er den *hotteste* nyhed til din Amiga i umindelige tider.

PVA kortet indeholder bla:

- 24Bit Frame Grabber
- 24Bit Frame Buffer
- Analog GenLock
- Digital GenLock
- Y/C input/ output
- RGB input/output
- 15.625KHz og 31KHz
- FlickerFixer, også på 24Bit
- Overscan i 768 x 625 pkt.

PVA 3000 leveres med:

- PVA Scala (Titling)
- PVA Macro Paint
- PVA Caligari

Som du kan se er der åbnet for uanede muligheder. Ring for demo eller informationsmateriale

Amiga 500: Den nye GVP harddisk til A500 leveres i formstøbt kabinet der matcher din A500 perfekt i design og farve. A500-HD+ fremstilles i to størrelser: 52 og 105MB. Begge modeller har egen strømforsyning og plads til 8MB RAM. Herved sikres din A500 strømforsyning - også når du tilslutter flere diskdrev eller andre udvidelser.

GVP = Sikkerhed!

Pris fra 5.999,-

Ring for bestilling eller yderligere information - NU!



• **Great Valley Products fra den autoriserede forhandler** •

Hurtig levering fra dansk lager

Dansk brugservicering • Den rigtige pris

Mulighed for 8-timers service

Alle priser incl. moms - Forbehold for fejl.

Autoriserede forhandlere:

Distribution og salg:

- EURO-TRADE -
HELE DANMARKS
AMIGA CENTER

Flintemøllevej 25, 8000 Århus, Tlf. 86 16 61 11

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Strandvejen 18, Kbh. Ø. Forsendelse: 86 22 06 11

ND Lavpris A/S

Kirkevej 23, Hattings, Tlf. 80 81 52 11

Finax

Op til 6MB RAM i A500

Med en ny udvidelse kan din ellers så beskedent udseende Amiga 500 blive forsynet med op til 6 Megabyte RAM.

Af Marc Friis-Møller



ICD's løsning gør, at selv en 6 MB-udvidelse passer perfekt ind i 500'ens bug. Nu bliver det alvor sjovt at være Amigaejer.

Mulighederne for at udvide Amigaen har altid været til stede, enten i form af små interne udvidelser eller, for det meste, ret store eksterne udvidelser. Fra to amerikanske firmaer, "Expansion Systems" og ICD, er muligheden nu kommet for at udvide en Amiga 500 med op til 6 megabyte, udelukkende ved intern udvidelse.

Den store fordel ved disse udvidelser er, at de bliver indbygget i Amiga'en og altså ikke hænger og 'stritter' ud til venstre for ekspansionsporten, som de normale store eksterne udvidelser gør det.

Intern udvidelse

Ved udtrykket "intern udvidelse" får man umiddelbare associationer til Commodores egen lille "hiv-ud-og-ind"-udvidelse. Her vil man dog få en overraskelse ved synet af de to udvidelser, som begge indeholder batteriback-

up'et ur, og som begge, til forskel fra Commodores egen, udelukkende på "motherboardet" selv, kan blive fyldt helt op til 4 megabyte.

Installationen er ens for de to udvidelser, og foregår selvfølgelig ved først at stikke "motherboardet" ind i 500'ens bug. For at fuldende installationen kræves det dog, at man åbner 500'eren og indbygger et lille "jumperboard", som via manualens nøje vejledning (på engelsk) indstilles til den aktuelle Amigas konfiguration m.h.t. kickstart og Fat/fatter Agnus.

Til samme jumperboard kan senere kobles yderligere 2 megabyte, hvorved man opnår den fulde 6 megabyte udvidelse. Ingen lodninger er nødvendige ved den normale installation, men et vist teknisk kendskab til Amigaens indre, eller blot almindelig snilde, er absolut en fordel. Desuden anbefales det i begge de medfølgende manualer, at man overve-

jer muligheden for hjælp fra forhandlerens side.

Automatisk installation

Efter fuldendt udvidelse tester man selvfølgelig om installationen er gjort korrekt. For at gøre dette nemmest for brugeren, har begge firmaer vedlagt en bootdisk, som automatisk installerer, den for udvidelsen nødvendige software, på enten harddrive eller floppy.

Begge medfølgende manualer vejleder godt og grundigt i installationen og brugen af udvidelsen, og er begge godt dokumenterede i form af lettilgængelige skematiske tegninger. De er dog begge på engelsk.

Hvem skal bruge al den RAM?

Med 6 MB RAM indbygget i Amiga 500 bliver det for alvor sjovt at være Amiga-ejer. Man kan kopie-

re hele disketter op i hukommelsen, hvorefter ens dagligdag med f.eks. Workbench og CLler som en lille leg. Der er også muligt at lave utroligt lange samples af lyd/musik-stykker, og større animationer i f.eks. DeluxePaint.

En Amigaejer kan altid bruge ekstra RAM, uanset om man er professionel eller ganske almindelig freak - og prisen taget i betragtning så er det ganske god investering.

Alle kan som sagt bruge mere RAM, manualen er på engelsk, og hele konceptet bygges internt ind i din Amiga, så skønheden er heller ikke gået tabt.

Fakta:

BaseBoard 6MB, pris kr. 1.696,-
AdRAM 4MB, pris kr. 1496,-
Betafon, tlf: 3131 0273

Banzhaf Billigere Lavpris

Top Kvalitet og Lynhurtig Service

Så er den her!



Maskinen alle har ventet på med spænding - Commodores nye Compact Disk TV. CDTV er både en Amiga med 1Mb RAM hukommelse, en Compact Disc pladespiller og et CDROM drev (ikke skrivbar harddisk) med en kapacitet på næsten 600Mb! CDTV leveres komplet med antennekabel, fjernbetjening og introduktions diskette. Introduktions pris kun kr.

6.495,-

CDTV TITLER

Battle Storm Kr. 395,-
Classic Board Games Kr. 455,-
Wrath Of The Demon Kr. 395,-
CD Defender Of The Crown Kr. 395,-
Sim City Kr. 395,-
Psyko Killer Kr. 395,-
My Paint Kr. 455,-
World Vista Atlas Kr. 795,-
Shakespeares Samlede Værker Kr. 395,-
Avancerede Militære Systemer Kr. 495,-
Amerikansk kæmpeleksikon Kr. 595,-
Timetable Of Business & Politics Kr. 495,-
Timetable Of Science & Innovation Kr. 495,-
Mange flere undervejs, bl.a. Fred Fish komplet.
Kom ind og se den i vores butikker.

CDTV vil senere kunne udvides med genlock for videofremstilling samt harddisk og udvendigt Amiga diskette drev. Som tilbehør kan bl.a. nævnes trådløs mus, trackball m.m.

Vi har også Spil

Kig ind og se de nyeste og mest aktuelle spil til både Amiga og PC'er. Vi har udover disse nye titler også et bredt udvalg i seriøse programmer i vores Næstved afdeling.

Er der et spil Du gerne vil bestille hjem klarer vi selvfølgelig også det - så hurtigt som vores leverandør kan klare det

Kig ind og se hvad vi kan byde på.



STAR MATRIX PRINTERE

Alle Star printere leveres med kabel og 2 års garanti (gælder LC-20 og LC200 serien)

STAR LC-20, 180 tegn pr. sekund	Kr. 1.895,-
STAR LC-10 farve printer	Kr. 2.495,-
STAR LC-200 farve, 225 tegn	Kr. 2.695,-
STAR LC-24-20	Kr. 2.795,-
STAR LC-24-200	Kr. 3.395,-
STAR LC-24-200 farve	Kr. 3.995,-

CANON BJ-10e Blækjet printer der udskriver med flere punkter end en laserprinter, nemlig hele 360x360 punkter pr. kvadrat tomme! Leveres komplet med kabel, printer håndterings program der giver Dansk tegnsæt.

Pris kun kroner..... **3.410,-**

Diverse

InterWord Dansk tekstbehandling	Kr. 899,-
Philips farveskærm, med kabel	Kr. 2.395,-
FlerSpiller kabel	Kr. 199,-
Joysticks fra	Kr. 99,-
Joysticks med autofire fra	Kr. 198,-
Formstøbt støvlæg til Amiga 500	Kr. 99,-
Modem 2400 baud med program	Kr. 1.695,-
Alcotini LydSampler	Kr. 699,-
Muse/joystick omskifter	Kr. 398,-
Amigabøger på Dansk/engelsk fra	Kr. 198,-
Spil til Amiga fra	Kr. 49,-

og meget mere - ring og hør om vi ikke skulle have lige netop det Du mangler!



ACTION REPLAY TIL AMIGA

Få ekstra liv, hent musik og billeder fra diverse spil. Leveres med Dansk vejledning. Til Amiga 500 Kr. 1.195,-
Til Amiga 2000 Kr. 1.095,-

DISKETTEDREV

Lavpris drev Kr. 895,-
Senator drev Kr. 995,-
Amiga 2000 drev Kr. 1.095,-
Drev med display Kr. 1.195,-



AMIGA 500 med skærm og joystick Kr. 6.395,-
AMIGA 2000 på studie kort Kr. 10.995,-

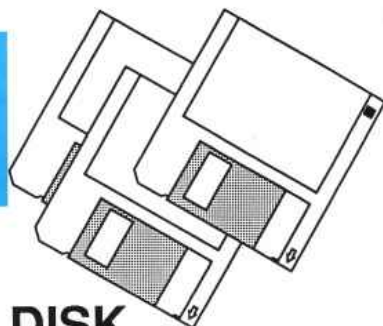
RING og hør om vore mange gode tilbud på GVP udstyr - vi er Din Autoriserede forhandler

POSTORDRE

ORDRE
45934411



Ring eller fax
Din ordre og vi leverer indenfor 48 timer



DISK CHOKPRIS

100 Stk. Kvalitets 3,5" med formatterings garanti

KUN 399,-

Disketteboks med lås til 100 stk. Rensdiskette fra

Kr. 84,-
Kr. 49,-

ALFA DATA

Vores egen import - højeste kvalitet, så derfor tør vi gi hele 2 års garanti!

Alfa Data Musen i superlækkert rundt design med kvalitets mini kontakter

395,-



Alfa Data Trackball den omvendte mus - velegnet til DTP

495,-



Alfa Data RAM

udvidelse på ekstra 1,8 Mb kan som den eneste køre 2Mb ved brug af program



1.395,-

512Kb RAM udvidelse med afbryder, ur og batteri backup

KUN 399,-

Vi tager forbehold for prisændringer og trykfejl Alle priser er inklusive moms

BANZHAF datamedier a/s

Lyngby Torv 10, 2800 Lyngby, Giro 752 5133 ☎ 45 93 44 11 Fax: 45 93 44 07

Jernbanegade 7, 4700 Næstved, ☎ 55 77 43 88 Fax: 55 77 46 88

Småt & Godt



Vores småtest-sektion har i denne omgang kigget nærmere på dels et fax-modem, og dels et 1.5MB diskdrev, begge til Amiga. *Af Christian Martensen*

En telefax er efterhånden standardudstyr hos alle firmaer idag. Fax'en er meget lig et modem, og gør at man kan sende data over telefonnettet, til en telefax i den anden ende. Hvor man med et almindeligt modem typisk sender programmer og tekst-filer, bruger man fax'en til at sende breve eller fotos afsted - en telefax virker faktisk som en kopimaskine, hvor ens kopi blot kommer ud på modtagerens fax-maskine.

Indtil nu har det fungeret således, at man har skrevet eller print-

Sådan gør man

Lad os antage, at du gerne vil sende en fax til et firma. Du læser fax-programmet ind, aktiverer 'spool'en, og går så ud af programmet igen. Så går du ind i dit tekstbehandlingsprogram, og skriver din tekst, ganske som normalt. Hvis din tekstbehandler har desktop-faciliteter, kan du også medtage IFF-billeder i dit dokument, og det kommer også med på den endelige fax. KindWords 2.0 har den funktion, og vi brugte dette program til testen.

Når du er færdig med dit brev og vil sende det, så aktiverer du fax-modem'et ved hjælp af en makro (f.eks. Alt+F1), og Amigaens indbyggede tale siger nu "FAX". Trykker du igen, siger den "PRINTER". Her vælger du altså om outputtet skal være til printer eller fax. Så vælger du den normale printer-menu, og vælger udprintning. Så går resten af sig selv.

Selve afsendelsen foregår også som en task, så du kan faktisk skrive et nyt brev, mens dit tidligere brev bliver fax'et. Reel multitasking. Transmissions-tiden og forløb bliver gemt, så du kan se, om fax'en nu også igennem helskinet.

Du'r ikke med andre modems

Vi prøvede også at sende en fax med et almindeligt modem, udfra den tanke, at det var softwaren der styrede det hele, men nej - den gik ikke. Men fax-modemet virker dog upåklageligt som et almindeligt modem, så det kan den altså også bruges til. Her skal det dog nævnes, at hverken fax- eller modem-delen kan sende med mere end 2400 baud, selvom de fleste telefax'er sender med ca. 6000 baud. Tegnsæt var den ikke så meget for, så enten må man undvære æ, ø og å i sin tekst (og det er vist utopisk), eller også må man ty til de gode, gamle æ, ø og å'er.

Vi prøvede løvrigt også at sende en fax fra WordPerfect, men det lykkedes aldrig, måske fordi fax-softwarens makroer kommer i konflikt med WordPerfects', der også er ganske udbyggede.

Til sidst skal det nævnes, at fax-modemet *ikke* kan modtage fra en anden fax - kun sende. Man kan selvfølgelig håbe på, at fremtidige versioner råder bod på dette, for så er man pludseligt blevet totalt uafhængig af de traditionelle telefax-maskiner.

God til firmaer

Fax-modemet, der forhandles i Danmark af Alcotini er en fiks lille ting. Helt almindelige mennesker har egentlig ikke brug for det, men har man et lille firma (inkl. en Amiga...), og er vant til at sende telefax'er, eller sender man mange breve med posten, ja, så kan man lige så godt købe et fax-modem. Det gør det samme, og så er det meget lettere at have med at gøre. En almindelig telefax-maskine fylder en hel del, ligeså meget som en A2000, så der er også plads at spare.

1.5MB diskdrev

"Åh nej! Ikke mere plads på disketten?!" Og jeg som troede, at 880K var mere end nok... Et udbrud, som du måske kan ikke genkende til? Sikker. Selvom 880K er nok til de fleste formål, ville det være lækkert at kunne presse lidt mere ned på en dum Amiga-diskette - specielt hvis man har brug for meget lagerplads, og ikke har en harddisk. Løsningen kommer nu, i form af - et diskdrev! Igen er det Applied Engineering, der har



Så er det tid til at sende faxen - Klik på modtageren, og maskinen klarer resten.

været på spil, og de har konstrueret et diskdrev, der kan klare disketter op til 1.5MB.

Muligheder med begrænsninger

Diskdrevet skal bare ind i disk-porten, og så skal softwaren installeres, med den rigtige driver. Når det er gjort, er det bare at gå igang med at bruge drevet som sædvanligt - eller er det? For lige som man ser mulighederne, ser man også begrænsningerne. Som før nævnt kan du nu gemme op til 1.5MB data på en diskette, mod før 880K. Og det er jo oplagt, til f.eks. et billedarkiv. Men - du kan ikke bruge dine normale disketter. Du skal have fat i nogle disketter, der har benævnelsen 'HD', og som

har ikke et, men to huller! De koster selvfølgelig mere, og når du har formatteret disketten til 1.5MB, så er den ikke kompatibel med et almindeligt Amiga-drev mere. Omvendt fungerer 1.5MB-drevet uden problemer med nor-



Sådan ser det ud på din Amiga-skærm, når faxen bliver sendt. Da det er en helt lille task for sig selv, kan du uden problemer gå i gang med noget andet - som f.eks. at skrive endnu et brev.

male 880K-disketter. Men her er du altså mere eller mindre 'Palle alene i Verden'.

En sjov ting er, at man kan definere en makro, der aktiveres fra DOS eller fra et program der multitasker, og som får disketten til automatisk at hoppe ud af drevet! En skæg finesse, lige indtil disketten ryger ned på gulvet, hvorefter ens hund spiser den!

Spar op istedet

Nu skal vi naturligvis ikke være urimelige, og fornævnte episode er kun en tænkt situation. Diskdrevet fungerede da også upåklageligt i den tid vi havde det til test. Men det er svært at se, hvad egentlig nytte man har af det - penge kunne nemt være gået til opsparringen til en harddisk istedet, hvor der er MASSER af plads at gemme sine billeder på.

Hvis nogle af læserne mod forventning (man ved jo aldrig) kan finde på anvendelser for et sådant drev, hører vi gerne fra Jer - hvis man ovenikøbet har over fem, GODE forslag, kan vi godt presses til at sende et spil som gevinst. (OBS! Alcotini, eller ansatte derfra, må IKKE sende ind...)



I en menu i fax-softwaren indstilles alle parametre, inklusiv dit navn, firmanavn osv., som kommer med på modtagerens fax. Her indstilles også, hvor hurtigt fax'en skal sende, og diverse andre ting.

tet et brev ud på et A4-ark f.eks., og sendt det via fax'en. Men nu kan du sende en tekstfil direkte fra din Amiga, til en fax! Du behøver altså ikke først at skulle printe din tekst ud - den ryger istedet direkte fra Amigaen, via et fax-modem, til en standard telefax, der så spytter A4-sider ud, med din tekst på.

Det er hard- og softwaren der gør det

Det er amerikanske Applied Engineering, der står for fax-modem'et, der mest af alt ligner et almindeligt modem, og som sættes ind bag i Amigaens serial-port. Dertil kommer så softwaren, der kan installeres på harddisk, hvis man har en sådan. Softwaren lægger en såkaldt 'spool' op i hukommelsen, og ligger resident. Det betyder bl.a. at man, via tastatur-kombinationer, kan vælge mellem at printe ud på en printer, eller til en fax.

I programmet definerer du din egen telefonliste, som så bliver gemt, og som du senere kan bruge, når du ringer op enkeltvis, eller i grupper. Det vil sige, at du kan sende det samme brev til flere på een gang.

AE Send-Fax, pris:

Amiga 500 (ekstern) kr. 2695,-
Amiga 2000 (intern) kr. 2395,-
AE 1.5MB diskdrev, pris: 2199,-
Alcotini, Hf.: 8622 0611/3120 7320

Fakta:

Få Tekster på din Video

Intet mindre end karaktergeneratorenes Rolls Royce og Porche. Sådan må man betegne henholdsvis Pro Video Post og Broadcast Titler 2. Vi har taget en testtur på dine vegne.

Af Flemming Lerbæk

En video kan næppe kaldes færdig, hvis den ikke er forsynet med tekster. Det ville svare til, at alle artiklerne i dette blad var uden overskrift og andre oplysninger, f.eks. om, hvem der havde skrevet dem. Løvrigt kræves det ved salg af videoer, at man gør det klart, hvem som står bag produktionen.

Men ud over, ser det godt ud, når der er en flot titel og andre oplysninger under vejs i filmen. Og for folk, som arbejder mere professionelt er det helt nødvendigt, at de har adgang til en karakter-generator.

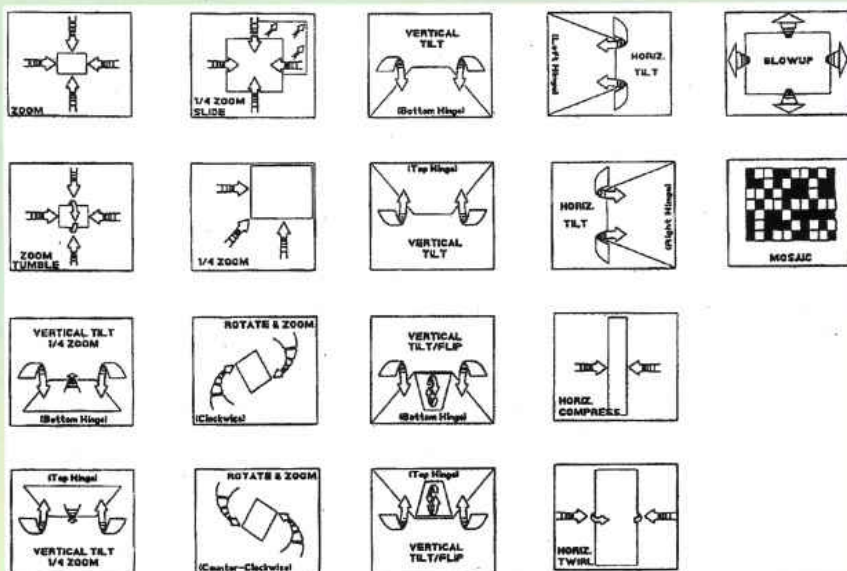
Karaktergenerators har indtil for nylig været store dyre specialmaskiner. De bruges på radiofonierne (TV2 og DR) og på de største af produktionshusene. Prisen ligger over 150.000 kroner.

De fleste må finde en billigere løsning. De findes i kraft af software til f.eks. Amigaerne. Og i mange pris/kvalitetsslag. Men arbejder man fuldtid, eller som virkelig seriøs hobby med video, vil man meget gerne have lidt af de features og arbejdsmetoder, der findes på de egentlige karaktergenerators.

Professionel

Det første krav en professionel bruger stiller, er høj opløsning. Derefter krav om problemløse og hurtige sideskift uden rystelser. Fleksibilitet i brugen dvs. hurtig indskriving, gode rettemuligheder og mange fonte. Krav om fjernbetjent styring (GPI), let adgang til

Figur 1: Muligheder med ProVideoPost



nye fonte og grafik er også nødvendige egenskaber.

Disse krav opfylder både Pro Video Post og Broadcast Titler 2 op til mere eller mindre.

Men moderne karaktergenerator-software kan meget mere end det. Et utal af wipe, scroll og rolleffekter er normalt. Grafik manipulation, ur, testbilledgenerator, nedtællingsur og digitale videoeffekter er ønskelige. Også det leverer de

to produkter op til mere eller mindre.

For at give et godt sammenligningsgrundlag har vi lavet et skema med de to softwares egenskaber. Den enkelte læser kan så selv dømme, om hans eller hendes behov er dækket.

Samtidig skal man være opmærksom på, at de to software stiller krav til en minimumskonfiguration på Amigaen.

I denne artikel vil jeg koncentrere mig om at fortælle om de to softwares gode egenskaber.

Rolls Royce

Pro Video Post er efterfølgeren for Pro Video Gold, der altid har været anset for at være den karakter-software, som kommer nærmest på den ægte vare. Sådan er det vel endnu, hvis man tænker traditionelt om en karaktergenerator.

For overhovedet at komme i gang skal man have minimum en Mbyte Chip RAM fri ved opstart. Der skal desuden være minimum 2 Mbyte Fast RAM. Eller kan man godt forberede sig på meldingen "Not enough memory available". Derefter beder programmet om serienummeret. Er det ok, blankes skærmen til sort og en cursor dukker op. Har man skruet op for sine højtalere, og det skal man gøre for at betjene denne software - er der også stemme annoncering af programmet. Undervejs er der forskellige ques, dvs. toner, som fortæller dels, at computeren arbejder på opgaven, og dels at den er færdig til at fyre f.eks. en digital video effekt (DVE) af.

Der er fire gode fonte til rådighed i fire størrelser. Opstarten er altid en tynd skrift kaldet "Clean". Den har ikke danske karakterer i den nuværende version, men Graffiti Data i Silkeborg, som er importøren af denne software, lover at det er på vej. De øvrige tre fonte er med danske karakterer.

De fire fonte findes i 32, 48, 64 og 80 vertikale scanlinier. De står flot på den Amiga 3000, vi testede på. Opløsningen er på 720x576 pixel.

På trods af denne relativt store opløsning er der kantede hjørner at se. Men en form for anti-alias system, hvor man selv styrer, hvilke farver der skal blandes omkring karakterenes kanter, slører overgangen, så bogstaverne står flot.

Jeg savner muligheden for at load fonte ind fra andre softwarepakker i Color Font-standard, fra f.eks. Kara Font serien. Men til gengæld har man købt ekstra fonte gennem Graffiti Data. Fire fonte ekstra koster ca. 1.000 kroner.

Linjebaseret

Pro Video Post er en linjebaseret karaktergenerator. Det synes i første omgang som en hæmsko. Men realiteterne er en anden.

I de otte år, jeg har arbejdet professionelt med karaktergeneratorer, er vi altid nået dertil, at vi arbejder i "masker". Det skyldes ønsket om at undgå forvirrende placeringer af tekst, forkert typografi eller endnu værre; mange blandede elementer på en side. Det styrker ikke læsbarheden.

Netop masker er metoden til at arbejde på Pro Video Post. Man kreerer simpelthen en række sider som udgangspunkt for sit arbejde. Typografi, farve, skygge, outline osv. tages med en simpel kommando fra skærmen op i cursoren. På den måde kan man skrive sin nye tekst ind. Et tip er, at lave få sådanne udgangssider med de mest brugte karakteristika, og så hente sine indstillinger derfra. Det er den hurtigste arbejdsmetode o-

Figur 2: Eksempler på skærmpresentation.



verhovedet! Det er så rutinearbejde, at fylde skærmen. Men der findes også opgaver, som ingen fortjænde har. Her kan man nydefinere linje, fonte, skygge-karakteristika og farver.

Jeg kunne godt ønske mig lidt mere hjælp på skærmen. Det er lidt stift og gammeldags at gå fra menu til menu via funktionstasterne. Til gengæld er det lige så sikkert bygget op som en traktor. Og det funker bare! Et stort plus er det også, at der kan arbejdes med flere størrelser fonte på en linje. Brugeren må så blot definere linjen efter den største font. Selvfølgelig er der alle de tænkelige muligheder for at køre en tekst på skærmen. 99 forskellige metoder med alle kombinationer medregnet.

Når man så har fået en hel side på skærmen, kan de enkelte linjer wibes, fades, scrolles, pushes og meget andet, på 92 måder uafhengigt af hinanden.

IFF

En virkelig god ting ved programmet er dets mulighed for at importere og eksportere filer i IFF-formatet. Internt arbejder programmet med en data-pakkemetode kaldet "Overlay". Det sker for at spare hukommelse og dermed mindske loadetiderne.

Afviklingen af IFF-filer sker problemfrit. Og der bliver rigtig åbnet

for godteposen når først programmet har et stykke grafik at arbejde med.

Pro Video Post har en række features, som muliggør manipulation med grafikken. Den kan forminske og forstørre billeder, vippe billederne ind i skærmen, rotere dem, flytte dem, lave et mindre billede til en hel skærm med samme motiv, spejle, kombinere billederne og give dem nye farver. Et meget stort plus for en kreativ video producer.

DVE

En helt unik feature hos Pro Video Post er dens DVE generator. Helt som på maskiner til mange hundrede tusinde kroner, kan den sætte billeder på og af skærmen gennem diverse effekter.

Den arbejder med en side af gangen. Det er altså ikke LIVE billeder, men det samme billede, som manipuleres med. Deluxe Paint III har nogen af de samme muligheder, men ikke nær så fleksibelt og hurtigt. Og slet ikke i det omfang.

I alt tilbydes 82 forskellige måder at få et billede på skærmen, og det ser virkelig professionelt ud. Man kan justere antallet af fields og varigheden af en effekt.

Dog er det lettere forvirrende at PVP arbejder med begrebet fields. I video-terminologien er et sekunds billede under PAL-systemet

opbygget af 25 frames. De er inddeelt i to halvbilleder kaldet fields.

De to betegnelser for fields har ikke noget direkte med hinanden at gøre. Og det er ikke sådan, at f.eks. 25 fields giver et halvt sekunds DVE-varighed. Løsnings genereres maksimalt 16 billeder pr. effekt. Derefter gentages det enkelte billede blot f.eks. to gange.

I figur 1 har vi gengivet nogle af de grundelementer, der arbejdes med, så man forstår de unikke muligheder Pro Video Post DVE giver.

Broadcast Titler 2

Broadcast Titler 2 er en opfølgnings på tidligere software. Men det er samtidig en kraftig tunet model. Den er i absolut topklasse og helt i broadcast kvalitet. Innovosion, som står bag BT2, har lyttet til kritikken og skabt en helt igennem professionel tekstgenerator, baseret på software og Amiga-modellerne. Der er kommet GPI interface, mus/keyboard styring og en fremragende manual.

Musstyringen er meget gennemtænkt. Man kan f.eks. plusse en talværdi ved at tæste på en skærm-tasts højre side. Tastes på den venstre side decimeres talværdien.

Vi har testet standardudgaven, der arbejder i en opløsning på 736 x560. Men BT2 fåes i en speciel Amiga 3000 udgave, med en vertikal opløsning på hele

Figur 3: Sammenligningsskema

Fonte:	ProVideoPost	BroadcastTitler2
Opløsning i nanosekunder ca.	70	70
Opløsning efter anti-aliasing	40	35
Amiga 3000 opl. + anti-aliasing	-	23.3
Standard Amiga fonte mulige	nej	ja
Color Fonts mulige	nej	ja
Import af ASCII filer mulig	nej	ja
Antal standartfonte	4	4
Størrelse i scanlinjer	32-80	15-100
Forsk. fonte på samme linje	ja	ja
Kursiv	ja	nej
Understregninger	ja	ja
Linie effekter	92	16
Antal fontsat on-line max	4	50
Tekstlinje bevæges frit på side	nej	ja
Tekstside bevæges frit på side	nej	ja
Grafik:		
Overscan-opløsning	720x576	736x560
Import/ eksport af IFF filer	ja	ja
Grafiske effekter	9	0
Flash & color cycling	ja	ja
Antal farver	4096	4096
Antal farver pr. side	16	320
Farvejustering RGB	ja-numre	ja-mus
Farvejustering HSV	nej	ja-mus
Side effekter	99	96
Ur, dato og nedtælling	nej	ja
Digital video effekter (DVE)	83	0
Generelt:		
Max antal sider	2600	600
Keyboard betjening	ja	ja
Mus betjening	nej	ja
GPI start	ja	ja
Styring af genlock	2	1
Mulighed for ekstra fonte	ja	ja
Upgrade til superhigh opløsning	nej	ja
Pris	8995	4500
Importør	Graffiti Data 8682 1855	Radiohuset AV 8619 5488

1472 linjer. Det svarer til de professionelle karaktergenerators opløsning. Dertil skal lægges en fremragende anti-aliasing. Selv i den "lille" version står bogstaverne imponerende godt. Faktisk det bedste jeg til dato har set på en software-base-ret tekstgenerator.

Flotte farver

Broadcast Titler 2 er en sidebaseret teksteditor. Man kan have op til 20 linjer på skærmen med vidt forskellige fontstørrelser samtidig. Med i pakken er fire forskellige fonte i forskellige størrelser fra 15-100 scanlinjer høje.

BT2 kan importere tekster fra en teksteditor. Det betyder, at man kan sætte sine sider op en gang for alle. Derefter er det blot et spørgsmål om at komme nyt indhold på siden. Og det kan gøres på en anden computer i en almindelig ascii-tekstfil.

Softwaren kan også arbejde med Color Fonte, eller andre Amiga Fonte. Skulle det ikke give muligheder nok, kan man kreere sine egne multifarvede fonte ved hjælp af en brush i et tegneprogram. Brushen overføres på fontene uden problemer.

De importerede fonte skal køres gennem det medfølgende program "Font Converter". Vil man tilføje disse fonte gjort skarpere at se på, må man ud og investere i programmet "Font Enhancer". Til gengæld bliver fontene også af en fantastisk opløsning, incl. anti-aliased effekter, på 23,3 nanosekunder. Det er bedre end mange special-karaktergeneratorer gør det!

En baggrund kreeres meget nemt i programmet med de medfølgende baggrundsmønstre. Men man kan også importere IFF-grafik fra f.eks. Deluxe Paint III. De to programmer i fællesskab giver nogle af mulighederne for at køre DVE. Men ikke helt, som med Pro Video Post.

Farvekontrollen er helt i top. Dels kan man arbejde med skydepotentiometre ved hjælp af musen på RGB-sammensætningen. Men flotte transparente resultater fåes ved at bruge HSV (Hue, Saturation og Video) muligheden.

En af de mest værdifulde features ved BT2 er muligheden for at lave nyt layout på siden. Dels i et skema, hvor safe-områderne defineres, tabuleringer indlægges og margins for f.eks. undertekstning fastlægges. Det er godt, at man på skærmen kan følge de ændringer som lægges ind. Men endnu bedre er det, at man, også efter, man har lavet en side, kan flytte på de enkelte linjer, både vertikalt og horisontalt. Det mester kun denne software. Til gengæld er det komplet uforståeligt,

at der ikke er mulighed for kursiv, hverken med importerede eller medfølgende fonte. Det må med i BT3!

Move on

Broadcast Titler 2 har også et væld af forskellige muligheder når det gælder side- og linjemanipulering.

Jo mere kompleks en side er, dvs. jo flere forskellige farver, skriftstørrelser og skyggebrugen er, des længere vil det tage og gemme og genloade siden. Det problem har man løst gennem de såkaldte "Presto sider". De sikrer, at man kan anvende meget korte visningstider på en side, og alligevel få næste side klar til at vises.

BT2 har effekter som tumble og flip, samt naturligvis alle de gængse måder at få sider ind og ud på. En af de mere usædvanlige blandt de knap 100 effekter, er muligheden for at dissolve (fade) en baggrund ind under en eksisterende tekst!

Der er 24 eller 12 timers ur, tilbagetælling samt dato og tid. BT2 rummer også mulighed for at fjernstyre dissolves effekter på en SuperGen genlock. Softwaren fra SuperGen er simpelthen indbygget i BT2.

På grund af BT2s gode side menu-layout, er det nemt at arbejde med disse effekter. Hele tiden kan man se, hvad der er indføjat eller fjernet.

Konklusion

Her er to stykker software, som vil tiltale alle kræsnere brugere. De rummer hver deres stærke sider, og ganske få svagheder.

Forskellene ligger først og fremmest i opløsningen, hvor Broadcast Titler 2's anti-aliasing virker bedst. Men også i deres betjeningsmåder er de væsentligt forskellige. Om man kan lide den ene frem for den anden, må komme an på en prøve.

Pro Video Post har en helt unik DVE mulighed. Men med hjælp fra Deluxe Paint III, er de samme muligheder næsten til stede hos BT2.

Mit råd er derfor, at man selv besøger et af de steder, hvor softwaren forhandles. Det må være rimeligt med en prøvekørsel med et par programmer til mange tusinde kroner. Tag en tur og oplev om dit temperament passer til en Rolls Royce eller en Porsche. Jeg garanterer for, at køreglæden nok skal være der i begge tilfælde. ■

Fakta

ProVideoPost, pris: 8995,- kr. Graffiti Data, tlf.: 86 821 855
Broadcast Titler 2, pris: 4500,- kr. Radiohuset AV, tlf.: 86 195 488

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.
Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Åbningstider: Mandag - fredag: 09.00 - 16.30. Torsdag: 09.00 - 17.30.

Introduktion til: 3D-grafik på Amigaen

Af Claus Arwilk



Ray-Tracing og rendering er ord som man ustandseligt støder på, når man arbejder med 3D-programmer på Amigaen. Og hvad betyder de så? I de kommende måneder vil vi kigge nærmere på dette og diverse animerings-programmer - startende med en generel gennemgang af principperne bag animation på Amiga.

Tre-dimensionel grafik er et fascinerende område i computer-verdenen, og Amigaen er efterhånden ved at markere sig stærkt i kraft af sin lave pris og høje fleksibilitet. Hvis man i dag vil have et system, der kan konkurrere med en Amiga 3000, kommer prisen let op på en kvart million. Både PC og Mac-standarderne lider under et lille udbud af software og maskinarkitekturer, der ikke er beregnet til den slags grafik. Softwaren til disse maskiner er betydeligt dyrere, og i de fleste tilfælde skal der også investeres i kort og skærme.

Hvad går det ud på?

At komme fra 2-D til 3-D grafik kræver en gevaldig omstilling. 3-D er ikke nær så umiddelbar som 2-D, og der er masse ting, man skal lære. I manualen til Sculpt4-D anbefales det, at brugeren visualiserer sin lille verden med legetøj(!). Det normalt største arbejde består i at modellere objekterne til sine scener, efterfulgt af raytracing'en. Fremgangsmetoden plejer at være således:

- 1) **Modellering af objekter**
- 2) **Animering**
- 3) **Scenografi**
- 4) **Raytracing (lyssporing)**

Modellering

I trin 1, der for det meste er det hårdeste stykke arbejde, bliver objekterne dannet ved hjælp af de værktøjer, softwaren byder på. Dette sker normalt i tre vinduer på skærmen, hvori objektet ses

hhv. fra oven, fra siden og forfra, således dannende et tre-dimensionelt indtryk af objektet. Kombinationen af disse vinduer gør det muligt at se objektet i alle - til tider for mange - detaljer, som så kan redigeres. Til hjælp byder 99 pro-

cent af alle programmer på såkaldte primitiver, der normalt er kugler, kasser, pyramider og lignende. De kan så manipuleres som Lego-klodser og sættes sammen, til de udgør et objekt. Man kan også rotere og skalere

Ord forklaring

Ekstrudering: Operation der giver et omrids/flade dybde, se ill.

Facet: Består af 3-5 vektorer, angiver en enkeltflade på et objekt.

Frame: Et enkeltbillede, i forbindelse med film. En videomaskine viser 25 frames i sekundet, 35mm+ (biografilm) viser 30 frames.

Keyframe: Nøglepunkt i en animation, angiver specielle omstændigheder for objekt, der så kan "tweene"s. F.eks. kan objektet være blåt og rundt i Keyframe 1 og rødt og firkantet i Keyframe 50. Ved hjælp af tweening+morphing vil objektet så ændre form og farve over frames 1-50.

Logisk operation: Booleske operationer (f.eks. AND, OR, XOR) kan udføres på objekter, se ill.

Lyssporing: Raytracing (generel betegnelse).

Morphing: Tweening-princip, ændrer et objekts udseende mellem keyframes.

Objekt: En gruppe facetter/formel-primitiver/splines, der udgør en helhed, f.eks. et bogstav.

Path: Et objekt kan sættes til at følge en path (sti). Giver normalt renere bevægelser end ved keyframing.

Polygon: Facet.

Primitiver: Grundklodser til modellering af objekter. Ofte kugler, klodser, pyramider o.l.

Punkt: Bindepunkter for vektorer, grundpillen i et objekt.

Raytracing: En form for lyssporing, raytracing er den mest udbredte på Amigaen. Raytracing kan beregne en tre-dimensionel scene om til et IFF-billede, med refleksioner, skygger etc.

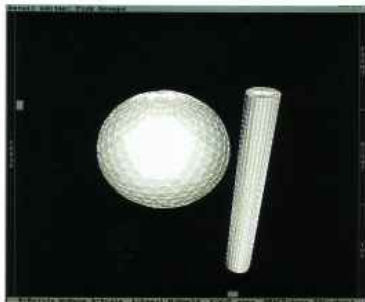
Rendering: Generering af billeder med raytracing eller andre principper.

Tweening: Beregning (udfyldning) af frames imellem to Keyframes.

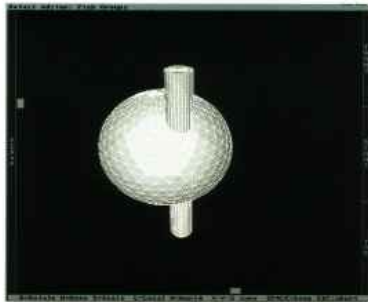
Spline: Objektsystem, hvor objektets grundkerne beskrives med en spine der bestemmer objektets "rygrad", der kan bøjes og drejes - med objektets overflade følgende med i bevægelsen. Se ill.

Vektor: Udgår fra et punkt, angiver retning og afstand til næste punkt i tre dimensioner. Del af facet/polygon.

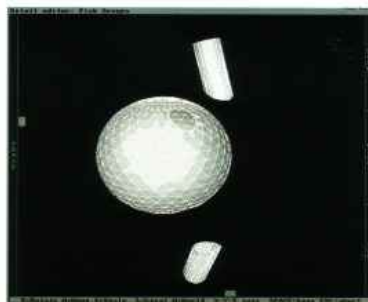
Vektorisering: Proces, hvori et objekt bliver genereret ud fra et omrids af en IFF-brush. Se ill.



1) Man tager en kugle og en cylinder.



2) De to objekter sammenføres, og...



3) Der er hul igennem!

tingene, som man vil. Derudover kan man rotere en profil (sweep), ekstrudere og manipulere objekter på måder, der er individuelt for hvert program. Mange programmer byder på special-værktøjer, f.eks. kan Imagine konvertere IFF-billeder til faste objekter (ved vektorisering).

3D-Professional kan lave træer og landskaber med sin indbyggede fraktal-generator og Real-3D kan, ligesom Imagine, foretage logiske operationer på objekter.

Ikke alle programmer kan foretage manipulationer på de enkelte facetter - der findes tre forskellige objektsystemer på Amigaen:

Vektor, Formel og Splines.

Vektor er den klassiske metode: Objekterne er repræsenteret ved hjælp af facetter, der er dannet af vektorer. Facetterne er 3, 4 eller 5-sidede. Fordelen ved facetter er muligheden for speciel manipulation af den enkelte facet, ulempen en ofte ret klodset og langsom editor, samt at objekter har en endelig opløselighed, d.v.s. jo

tættere de kommer på kameraet, jo grovere og mere kantede vil de se ud.

Formel-objekter beskrives af matematiske formler, f.eks. vil en kugle hurtigt kunne beskrives af en almindelig sinus-cosinus formel.

Fordelene ved formel-løsningen er hurtige editorer, hurtig og pænere rendering og uendelig opløsning; objekterne mister ikke deres kurver, når kameraet kommer tæt på. Ulempen er, at man ikke kan "bule" og vride objekterne, f.eks. ved en magnetisme-funktion.

Den sidste mulighed er ret ny på Amigaen, men er blevet brugt i årevis på professionelle grafikstationer. Splines minder lidt om formel, men er meget mere fleksibel. En spline beskriver en overflade med en linje, der kan bøjes og bukkes på utallige måder. Man har formlernes opløselighed og facetternes rige muligheder, og mere til: Forestil dig f.eks. et

langt skjorteærme. Når du bøjer ærmen, vil stoffet inde ved "knæket" folde sig sammen. Samme effekt kan du lave på et spline-baseret objekt, såsom et fly der basker med vingerne(!). Desværre er der til dato kun lavet 2 spline-baserede systemer til Amigaen (IGOR og Journeyman, og IGOR sælges ikke), men der skulle være flere under udvikling.

Med en enkelt undtagelse (Caligari) sætter man også objekternes attributter i modelleringsstadiet. Et objekt skal tildeles farve, refleksionsværdi, gennemsigtighed o.l., ligesom de fleste nye programmer tillader en IFF-brush som overflade.

Animering

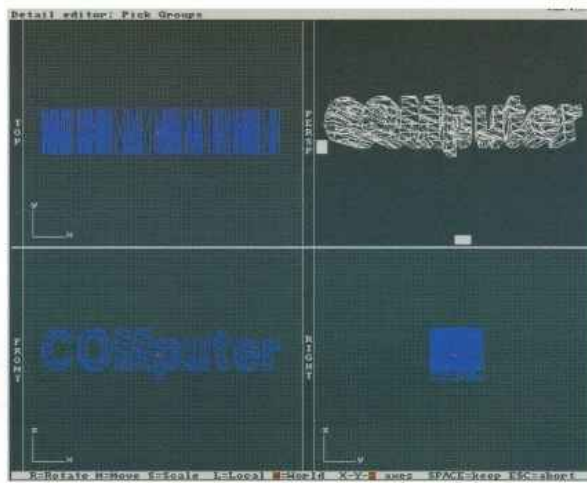
I trin 2, animering, træder et programs svagheder for alvor frem. Tre typer animeringsmetoder anvendes på Amigaen; tweening, morphing og path.

Tweening er den helt klassiske metode indenfor tegnefilmskun-

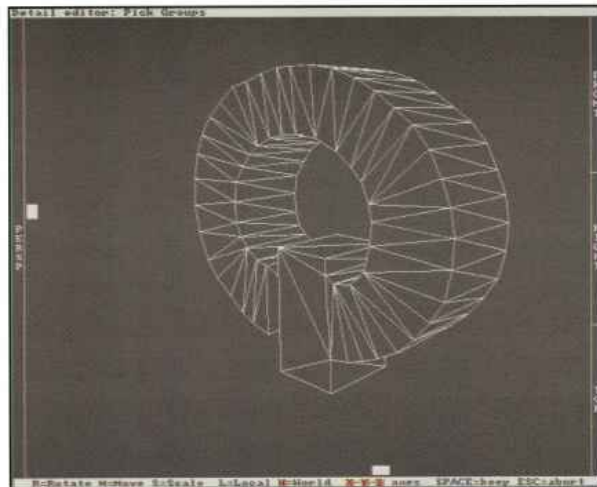
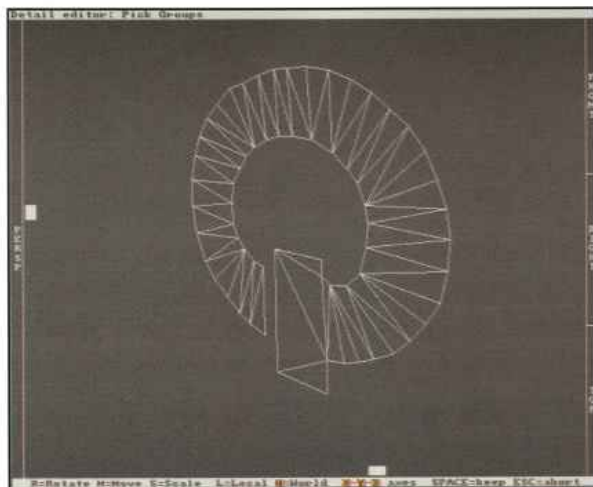
sten. En overordnet animator tegner de vigtigste frames (keyframes), hvorefter en mindre fremtrædende tegner udfylder "hullerne" imellem dem. Tweening er kort for "in-betweening" ("indimellem"). På en computer ville man placere et objekt et bestemt sted, hoppe f.eks. 50 frames frem, og flytte objektet. Derefter ville man lade computeren interpolere mellem frame 1 og 50, d.v.s. lade den beregne de mellemliggende frames.

Morphing er en tweening-teknik, hvor et objekt ændrer form over et givet tidsrum, f.eks. kan et bogstav ændre sig til et andet. Den eneste forudsætning er, at objekterne har samme antal punkter/facetter, da softwaren nummererer den, således at punkt 1 forbliver punkt 1, selvom objektet er totalt anderledes. Derfor er det kun vektor-objekter, der kan morphe. Morpherkort for "Metamorphosis", der (lidt firkantet) betyder ændring.

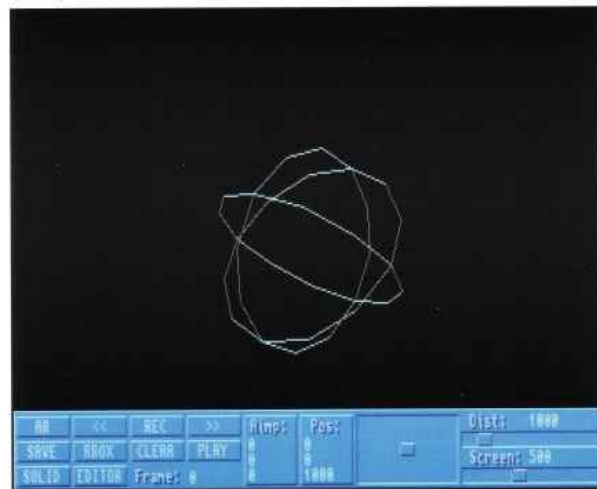
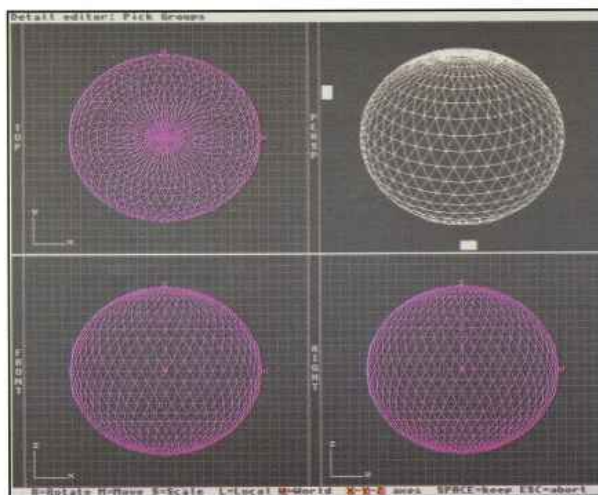
Vektorisering



Vektorisering - et specialværktøj i Imagine. Først tegnes der et IFF-billede (her i DPaint), der saves som brush. Imagine konverterer brush'en til et omrids, hvorefter brugeren kan give det overflade og ekstrudere det.



Ekstrusion i Imagine. Det flade objekt bliver ekstruderet til dybde 100.



Gengivelse af kugle i Imagine og Real3D. Imagine anvender polygoner, Real3D benytter sig af formler.

Path er næsten selvforklarende - en path (sti) angiver den rute, et objekt skal følge over X antal frames. Naturligvis virker disse ting bedst, hvis de kan kombineres, men der er kun to program-pakker på markedet, der tilbyder alle typer animationsværktøjer (Sculpt4-D og Imagine).

Scenen

I trin 3 sættes objekterne sammen så de udgør en scene, og de globale attributter sættes. Ting som lamper, horisont, ambient lys (som fra solen) og mindre animationsparametre skal sættes. Lyset er meget vigtigt i en scene. Lyskilder kan placeres som objekter i scenen, og i de fleste programmer kan du sætte farve og lysudstråling. I de mere avancerede programmer kan du sætte lystype (konisk, sfærisk, spot

etc.) og modificere deres skygge-virkning. I scenen bliver kameraet placeret, scenen færdiggjort til rendering og opløsning og antal bitplaner bliver sat.

Raytracing

I trin 4, renderingen, skal brugerne demonstrere sin engleagtige tålmodighed. På en ikke-accelereret maskine kan man let komme op 1-40 timers beregningstid (for ET billedet!), hvorimod den maksimale ventetid på en 50 MHz maskine er på ca. 2 timer. Raytracing er en af de ældste former for lyssporing, og desværre også en af de langsomste. Nyere metoder såsom Radiosity og Reflection-Diffusion er betydelig hurtigere, men knap så fleksible med hensyn til brushes.

Derfor forskes der stadig i hurtigere

raytracing-algoritmer, som f.eks. VERA (Very Efficient Raytracing Algorithm), der er et tysk universitetsprojekt og OCTREE (som bruges af mange nyere programmer på Amigaen).

Der er også stor forskel på de enkelte programmers billedkvalitet. Nogle er bedre til standard Amiga-opløsninger, andre til 24-Bit billeder (16.7 mill. farver).

Hardwaren

Det er jo altsammen meget godt, men der er et specielt ømt punkt for Amiga-ejeren, og det er hardwaren.

En standard A500 har ikke en chance for at frembringe noget. Der skal minimalt 1 Mb RAM og 2 drev til for at kunne lave noget, og da vil man være begrænset til små animationer med meget sim-

ple objekter. Jeg vil anbefale 3 Mb RAM, en harddisk og også gerne et acceleratorkort for at kunne lave anstændige animationer, uden at skulle vente en måned på dem. En A500 har også et køleproblem, der især går ud over strømforsyningen, så det kan være nødvendigt at investere i en kraftigere model, helst med blæser.

Hvis det ikke har afskrækket dig, så kan du se frem til næste nummer af DNC.

Her bringer jeg nemlig en test af de mest populære 3D-programmer herhjemme, hvor mange af de foregående begreber vil blive brugt. I samme forbindelse vil jeg teste GVP's 50MHz acceleratorkort til 2000'eren, og medbringe tider på 33MHz-kortet og på en A3000.

☆ HARDDISKE ☆

A500 A2000

MULTI EVOLUTION	GOLEM SCSI 2 Combicontroller	GOLEM SCSI 2	EVOLUTION	GVP SERIE 2
- Plads til 8 MB Ram udvides v.h.a. Sip-moduler - Autoboot under kickstart 1.2, 1.3 og 2.0 - Virtual memory, 100 MB eller mere, udnyt harddisken som Ram Overføringshastighed: - Read 900 kB/s - Write 890 kB/s	- Plads til 4 MB Ram. - Sokler til ekstra ram. - Sokkel til Kickstart 2.0. - Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. - Gameswitch. - Gennemført bus Overføringshastighed: - Read 735 kB/s - Write 719 kB/s	GOLEM backupsoftware medfølger. - 2 års garanti på Golem harddiske. - Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. - Gameswitch. - Gennemført bus. Overføringshastighed: - Read 700 kB/s - Write 663 kB/s	Virtual Memory i forbindelse med MMU, betyder at du kan udnytte harddisken som ram. - Autoboot under 1.2, 1.3 og 2.0. - Gameswitch. Overføringshastighed: - Read 894 kB/s. - Write 832 kB/s.	- Udvides v.h.a. SIMM-moduler 2 MB trin til ialt 8 MB ram. - Autoboot under Kickstart 1.3 og 2.0. - SCSI-bus ført ud på bagsiden af computeren. Overføringshastighed: - Read 601 Kb/S - Write 601 kB/s
INTRODUKTIONSTILBUD <small>normalpris/ NU KUN</small> 52 MB Quantum LPS 6.995,- / 5.495,- m/2 MB Ram 7.795,- / 6.295,- m/8 MB Ram 10.995,- / 9.495,- 105 MB Quantum LPS 8.995,- / 7.495,-	52 MB Quantum LPS m/ 0 kB Ram 5.495,- m/ 2 MB Ram 6.295,- m/ 4 MB Ram 6.995,- 105 MB Quantum 7.995,- NB! 2 års garanti på Golem.	52 MB Quantum 4.995,- 105 MB Quantum 7.495,- 84 MB Seagate 5.495,- 44 MB SyQuest 6.995,-	52 MB Quantum LPS m/ 0 kB ram 4.995,- *) m/ 2 MB ram 6.795,- *) m/ 4 MB ram 7.600,- *) m/ 8 MB ram 9.200,- 105 MB Quantum 6.795,- *) Priser incl. 8 MB kort.	52 MB Quantum LPS m/ 0 kB ram 5.799,- m/ 2 MB ram 6.995,- m/ 4 MB ram 8.195,- m/ 8 MB ram 10.595,- 105 MB Quantum 7.599,-

Ring for yderligere oplysninger, eller bestil vores katalog.

SKATTEKISTEN

Supra Modem 2400	1.095,-
2 MB Golem Box til A1000	1.995,-
Action Replay til A500	899,-
Action Replay til A2000	1.169,-
AT-ONCE til A500	2.350,-
AT-ONCE til A2000	2.999,-
AMIGA TIPS/LOTTO	495,-
Ramkredse 512 kB	230,-
2.0 MB	800,-
AGNUS 8372 A	450,-
Kickstart 1.3	230,-
Multiplayer kabel 5 meter	140,-
GVP acceleratorkort A2000	10.499,-
22 mHz 68030 m. 1 MB Ram	
Commodores acceleratorkort	
25 mHz 68030 m. 2 MB Ram	8.500,-
ASM-ONE Assambler	699,-
Proffessional Page 2.0	2.650,-
JoyMouse, elektronisk omsk.	299,-

MINIMAX

2.0 MB RAM TIL A500

MiniMax er en intern ramudvidelse, som kan udvides i trin af 512 kB.
 Start med 512 kB, udvid efter behov.
 2.0/512 kB 629,-
 2.0/1.0 MB 1.050,-
 2.0/1.5 MB 1.250,-
 2.0/1.8 MB 1.395,-
 2.0/2.0 MB 1.595,-
 (mulighed for 1 MB chip-ram)

Golden Image

3,5" Drev Master 3A	899,-
3,5" Drev Master 3A-1D	1.099,-
Mus GI-500	269,-
Mus GI-1000 optisk	539,-
Mus GI-700R Trådløs	675,-
Mousepen JP 100	695,-
Trackball, trådløs	875,-
Scanner	2.180,-
812 MB ramkort til A2000	1.815,-
512 kB til A500 m/ur & afb.	359,-

Ja tak, send mig straks:

_____ Stk. _____ á kr.
 _____ Stk. _____ á kr.
 _____ Stk. _____ á kr.
 _____ Stk. _____ á kr.
 _____ Andet _____

☐ Beløb er vedlagt i check.
☐ Beløbet er indbetalt på Gironr. 27 787 42.
☐ Sendes pr. efterkrav (kr. 37,-)

Sendes
 ufrankeret
 Modtageren
 betaler portoen
 2246

R.W ELECTRONICS

PETER BANGSVEJ 125
2000 FREDERIKSBERG

RW
ELECTRONICS

Tlf. 31 79 08 80
Fax 31 79 03 50

Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr: _____
 By: _____
 Tlf: _____

Få et gratis spil!

Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis originalspil!



Eksempel 1)

Hvad? - Er du ikke abonnent!? Selvfølgelig skal du bestille et årsabonnement på 'Det Nye COMpuTer' - hele Danmarks Commodore-blad! Du får ovenikøbet et gratis spil, samtidig! Og hvem vil ikke gerne have det?!

Eksempel 2)

Du er selvfølgelig allerede abonnent, men vil gerne fortsætte. Så udfylder og indsender du kuponen forneden, så snart som muligt, så vi ved hvilken computer du har.

Nu er det bare at vente på, at der helt automatisk, dumper et girokort ind ad brevsprækken - når du har betalt det, sender vi så (ud over bladet, selvfølgelig!) et helt gratis spil til dig.

Uanset om du hører til i eksempel 1)- eller 2), så er det meget vigtigt, at du lige læser, hvad der står i spalten til højre →

Husk! Du får KUN et gratis spil, hvis du (gen)bestiller et helårsabonnement, altså 11 numre af 'Det Nye COMpuTer'.

Hvis du betaler girokortet til tiden, går der højst 5 uger, før du har dit spil. Hvis du ikke betaler girokortet til tiden, kan der godt gå længere tid.

Sådan gør du:

Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af 'Det Nye COMpuTer') så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:

A) Hvis du har bestilt dit abonnement via 'Kupon-nyhederne', skal du ikke gøre noget som helst. Vi ved præcis hvilken computer du har, og når dit abonnement udløber, sender vi dig helt automatisk et nyt girokort, på et årsabonnement. Når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

B) Hvis du IKKE har tegnet dit abonnement via 'kupon-nyhederne', men f.eks. via telefon, pr. brev eller på anden vis, så udfyld og indsend kuponen forneden, så vi ved, hvilken computer du har. Brug også kuponen, hvis du pludselig skifter computer i mellemtiden, f.eks. fra Commodore 64 til Amiga.

Når dit abonnement udløber, sender vi dig så, helt automatisk, et nyt girokort, på et årsabonnement. Og når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

K U P O N

Klip denne kupon ud, og indsend den til:

**Forlaget Audio A/S, St Kongensgade 72,
1264 København**

Når jeg betalt mit girokort på et helårsabonnement på 'Det Nye COMpuTer', ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

AMIGA C64DISK C64BAND

(cirkel om)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort snarest!
☐ Jeg har abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).

Med abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte

- ☐ som helårsabonnement
☐ som 1/2 års abonnent (og modtager herved IKKE et gratis spil)

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr: _____

By: _____

Abonnementnr: _____



Har du idag et halvårsabonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et helårsabonnement (kr.: 348,50).

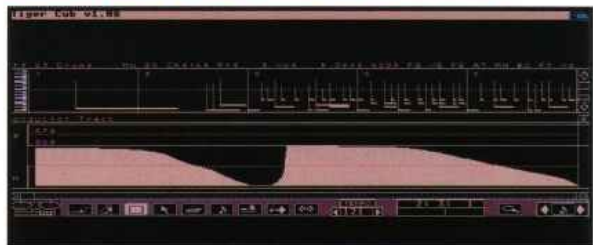
En Tiger I Din Computer



En af de mange vinduer i Tiger Cub: under Project vælges bl.a. save og load-formaterne



Den indbyggede 12-spors sequencer er meget overskuelig



Skærbilledet fra den grafiske editor - bemærk kurven for temposkift (TM)

På bløde kattepoter sniger Tiger Cub, en ny MIDI-sequencer sig ind på Amiga-markedet. Vi har testet programmet for i store træk at se på hvad det kan, og hvem det henvender sig til.

Af Gert Sørensen

Kom en tiger i tanken eller bedre: i Amigaen, siger midifir-maet Dr.T. fra U.S.A., i lang tid kendt for MUSIK-sequencer og editorprogrammer. Måske derfor hedder deres nye sequencerprogram, der kan optage MIDI-musik: TIGER CUB. Selve konceptet og den her benyttede indre struktur adskiller sig ikke meget fra Dr.T.'s flagskip: KCS (Keyboard Controlled Sequencer).

Revolutionerende nyhed

Selv om TIGER CUB på flere punkter ligner KCS, har den klørerne fremme med en virkelig revolutionerende nyhed: en grafisk editor. Tiger Cub byder i TRACK-mode på 12 indspilnings-spor, altså 4 spor mindre end der er MIDI-kanaler. Derfor bruger man ofte en såkaldt merge-funktion, hvor man kan merge (sammensmelte) flere spor, således at man kan bruge alle 16 midikanaler. Man må dog sige at merging kun bør finde sted på spor, der ikke skal editeres via den grafiske editor, eller man bør vente med at merge spor indtil editeringerne har fundet sted. Tiger Cub råder ikke over indspilning i sequence- eller song mode,

i hvilke man kan indspille strofer og refrainer adskilt. Det betyder, at den samlede indspilning fra først til sidst må være indeholdt i de 12 indspilningsspor i track mode. Det er derfor vigtigt at man kan lave loop (gentagelse af et bestemt stykke, et bestemt antal gange).

Den grafiske editor

Den grafiske editor er et stort plus for Tiger Cub brugerne. Tonerne bliver i editoren vist som farvede bjælker, hvor man kan se længden på tonerne (vandret) og styrken på tonerne (lodret). Tiger Cub bruger for at fremstille tonehøjden et liniesystem, der dog ikke viser musik i den sædvanlige 5-delning, de enkelte linier er derimod en forlængelse af et klaviatur i venstre side af skærmen.

Man kan vælge at se større eller mindre udsnit af det indspillede, hvor man kan kopiere, flytte, slette, addere og skubbe informationerne hvorhen man ønsker det - desuden ændre tonerne styrkemæssigt og længdemæssigt - i det hele taget forandre alt til ukendelighed, hvis dette er målet... Med et under-program kal-

det Conductor Track kan man med højre mus tegne en kurve til styring af tempoet i et musikstykke, vel og mærke i real-time, det er virkelig den bedste og hurtigste grafiske måde vi har set på tempostyring. Det er her også mulighed for at skifte taktart præcis hvor man ønsker det.

I henhold til Dr. T.'s nye filosofi er der i Tiger Cub også indbygget MPE (multi program environment), en slags udvidelse af multitasking, der muliggør en parallel kommunikation mellemkørende musik-programmer. Med programdisketten følger et MPE-program: "score-writer", hvor man kan se indspilningerne i det kendte node-system, man kan dog ikke ændre i noderne i denne fase, det skal ske i den grafiske editor.

Programmet er i stand til at save og loade indspilninger i Midi-file format, hvilket gør brugeren i stand til at kommunikere med de fleste andre musikprogrammer.

TIGER CUB kan også læse SMUS. Dette gør at programmet kan udnytte indspilninger foretaget på en af de mange tidligere benyttede musikprogrammer f.x. Sonix, De Luxe Music og Soundcape.

Målgruppe

TIGER CUB kan styre andre midi-apparater (rytmeboxe, workstations o.s.v.) via MIDI-clock og song-position. Men tempoet kan ikke styres eksternt, derfor er denne sequencers målgruppe tydelig aftegnet: Tiger Cub er meget velegnet for MIDI-begyndere og halvprofessionelle. Skoler vil også kunne få særdeles meget ud af at benytte denne lettilgængelige sequencer. De vigtigste funktioner for at indspille komfortable midi-indspilninger, at arrangere disse og skriver ud på noder er til stede. Den fremragende grafiske editor er nem at betjene og giver store muligheder, og præstationerne kan overføres til andre sequencere f.eks. i et musikstudie. Da prisen kun er kr. 995,- spør vi at Tiger Cub uden særlige mislyde vil liste sig rundt i det danske musikliv.

Fakta:

Tiger Cub, Pris: kr. 995,-
Forhandler: SUPER SOUND,
tlf.: 33 32 50 88



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen
Finlandsgade 25 • 8200 Århus N
Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

☆ Philips monitorer til☆
☆ Danmarks laveste pris. ☆
8833 II stereo farve monitor 2395,-
Bemærk skærmen leveres med kabel.

Udenlandske Amiga blade

Er du træt af at din lokale kiosk aldrig har det udenlandske blad
som du lige står og ønsker dig. Så ring og få et abonnement på det
hos os, så får du det automatisk tilsendt. Ring for info og priser.

Commodore CDTV !

Endelig er verdens sensationen her. En kombineret Amiga 500 og CD afspiller med in-
farødt fjernbetjent kontrol panel. CDTVén har indbygget 1 MB ram, 512KB rom midi
interface, Tv modulator, plads til ramkort (creditcard format) og stik til tilslutning af
eksterne enheder som diskettstation, joystick og tastatur. Bemærk lager kapaciteten
på en CD er 550 MB!!! Husk en CDTV afspiller også dine almindelige musik CDér. Vi
har allerede Danmarks største udvalg af CDTV titler både spil og seriøst. Se titlerne i
ESD annoncen andetsteds i bladet. Ring og få tilsendt udførlig brochure, software
liste og et godt tilbud ved køb af både CDTV og software på samme tid.

Introduktionspris: kun 6495,-

☆ AMIGA 500 ☆ PAKKER ☆

Amiga 500 m. dansk Tastatur, dansk instr. bog og mus **3695,-**

Ved køb af Amiga 500 medfølger der gratis en virus checker og en 5 spils diskette.

☆☆☆

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt diskdrev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekstbehandling med stave
kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4495,-**

☆☆☆

Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig
en SUPER 10 spils pakke med ene fuldpriis titler. **Før kun 495,-**

☆☆☆

Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

☆☆☆

Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

☆☆ ICD ☆☆

Succesen fortsætter.

Over 100 kunder tager ikke fejl!

Interne A500 harddiske:

Er du træt af at din Amiga efterhånden fylder
hele bordet så køb en af ICD's nye interne laptop
harddiske. Monteres nemt og smertefrit i din
A500. Top teknologi, fuld autoboot, understøtter
fastfile og Amax partioner.

20 MB	4995,-
40 MB	6995,-
52 MB	5295,-

Addspeed Prisfald: Et 14,2 Mhz processor acce-
lerator kort fordobler processor hastigheden på din
Amiga. Kortet har 32 kbyte cacheram hvilket yder-
ligere banker hastigheden opad. Der er ingen kom-
patibilitets problemer med din software. **Nu 2395,-**

Flicker Fixer: Kortet giver dig mulighed for at
køre hires interlaced på din Amiga. Supporterer
fuldt overscan, ægte Pal ver. Virker også med den
nye super denise. **3195,-**

Philips Super VGA monitor: Knivskarpe billeder
i alle opløsninger det perfekte valg til dit flicker
fixer kort. **3595,-**

CHOCK PRIS!!!

KCS POWER PC BOARD KOMPLET
TURBO PCER TIL DIN A500 MED
1MB RAM OG UR PÅ PRINTED. KAN
OGSÅ FUNGESOM ALM. RAM
UDV. SOFTWARE OG MANUAL PÅ
DANSK. REKVIRER UDFØRLIG
BESKRIVELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-Dos
software. **Spar 1100kr**

Kun 1895,-

AT-ONCE
PC AT kort til
AMIGA 500/2000
Bemærk ny version!!!
Med ÆØÅ samt mu-
lighed for VGA grafik.

Brug din Amiga som en ægte PC AT 286
computer. Bemærk der medfølger ikke
MS-Dos. Køber herud når Amigaen har 1 MB
ram. Ring og få tilsendt info ark. Fås nu også
til Amiga 2000, med et ekstra interface for 695,-.

2595,-
Ring os her.

Er din computer syg?

Euro-Trade garanterer dig
landets hurtigste reparationstid.
Hos os er der ikke 3 ugers vente-
tid på reparationer. Autoriseret
Commodore værksted med fag-
uddannet personale. Reparatio-
ner udføres på alt Commodore
udstyr til konkurrence dygtige
priser.

SUPRA MODEM

SUPRAMODEM 2400

Et rigtig godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

Nu kun **1195,-**

☆ INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400ci sparer dig for ekstra bordplads og du slipper for at hive MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400ci MODEMs i en Amiga, til brug på f. eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400ci.
- Svare funktion til SupraModem 2400.

Kun

Amiga 2000 til studie pris.

Er du lærling, studerende, gymnasieelev, på en anden uddannelse over folkeskole niveau, eller underviser du, kan du nyde godt af et af de mest utrolige tilbud i den danske computer verdens historie. Amiga 2000, harddisk, PC-kort og RAM til ekstrem lavpris !!!

AMIGA 2000

Markedspris/Studiepris
2000 m/1084s 12075,- 10300,-

RAM udvidelseskort

Markedspris/Studiepris
2 mb/8mb 2665,- 2395,-

Harddisk sæt

Markedspris/Studiepris
A 2092 (20 mb) 3895,- 3500,-
A 2094 (50 mb) 6100,- 5490,-

PC kit

Markedspris/Studiepris
XT- Kit 3172,- 2855,-
AT- Kit 6630,- 5985,-

Internt Genlock

Markedspris/Studiepris
A2301 2430,- 2190,-

Acceleratorkort

A2630/25MHz 10980,- Markedspris 9885,- Studiepris

☆☆ Amiga 2000 HD super tilbud ☆☆

Danmarks største Amiga 2000 forhandler har atter et godt tilbud til dig. Amiga 2000 med 1084S monitor og en 2091 SCSI controller med en 52 MB 11 ms Quantum LPS drev. **Kun 12995,-**

Få 2MB ekstra ram med i maskinen for kun 1180,-

☆ SUPRA SCSI II HARDDISKE ☆

Bemærk ingen blæser støj og der medfølger gratis harddisk backup software og CLI værktøj.

Amiga 500 modeller: XP500 harddiskene har internt plads til 8 MB ram, gennemført bus, gamesvitch så du kan slukke for harddisk og evt. ram og er 100% støjfri idet de ingen blæser har indbygget. Dette er ikke nødvendig pga. Quantum drevenes ultra lave strømforbrug.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram **5495,-**

Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram **8495,-**

Amiga 2000 hardcard: Lynhurtig SCSI II hardcard, kan styre op til 7 harddiske, lækkert menu styret software, ekstern SCSI bus.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev **4895,-**

Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev **6495,-**

Super hardcard tilbud: **84 MB 24 ms Seagate Kun 4995,-**
32 MB Seagate Kun 3095,-

ACTION REPLAY MK II

Den nyeste og sejeste version, et bjerg af nye finesser med DK manual. Til Amiga 500 **995,-**
Amiga 2000 **1095,-**

Diskdrev:

3,5" ekstern diskdrev 995,-
3,5" Golem med trackdisplay 1495,-
5,25" ekstern diskdrev 1495,-
5,25" Golem med trackdisplay 1845,-
Internt 3,5" diskdrev til A2000 849,-

Diverse hardware:

Amitech kickstart omskifter 299,-
Amitech multi bootselator 175,-
Aim. bootselator dfl - dfl 98,-
Multiplayer kabel 5 meter 148,-
Multiplayer kabel 10 meter 198,-
Ergonomibrænder A500 1195,-
Trackdisplay til A2000 495,-
Monitor fødder fra 178,-
A10 stereo højtalere til alle Amiga 385,-
Videon digitizer 3295,-
Digitview 4.0 G40 1895,-
RGB splitter VHS og SVHS 2395,-
Alcintal soundsampler 795,-
Midi interface 695,-

Diverse tilbehør:

Lækkert stof støvlæg til A500 129,-
Støvlæg til A500 i slagfast plad 129,-
Disketteboks 3,5" til 100 stk. 99,-
Disketteboks 5,25" til 100 stk. 99,-
500 stk. disklabels endeløse baner 150,-
Printerstande fra 198,-

Amiga tøj:

Amiga Freak T-shirt 99,-

Mus og tilbehør:

Trådløs infarsed mus kun 695,-
Trackball 899,-
Mousepen 699,-
Golden Image mus 299,-
Golden Image optisk mus 595,-
Mouseholder 38,-
Mousemætte 58,-
Mousemaster omskifter imellem mus og joystick 395,-

Joysticks:

The Arcade 249,-
Zipstick Professional m. autofire 298,-
Wico Redball 329,-
Wico Bathandle 329,-
Quickshot med biogrip 148,-
Cruiser 260,-
Konix Navigator 248,-
Terminator 150,-
Advanced Gravis Switch Stick, verdens bedste joystick, program merbar, autofire, dansk og engelsk, variabel fødsel i grebet 399,-

☆ Supra 2400 Plus ☆

Nyt suverænt modem med MNP5 og V42 bis.

Dette modem giver dig de højeste data overførsels tider 9600 bps til markedets laveste pris. Kører perfekt med andre modems som f.eks. US Robotics HST. Der medfølger modem software og alle nødvendige kabler.

1965,-

Vi har en enkelt Amiga 2000 med 1084 S monitor som har været brugt i vores udstilling. Den sælges med fuld garanti for **9300,-**

☆ DISCOUNT ☆

512 KB RAM MED UR **399,-**

MAXIMEM MED 512 KB **695,-**

2/8 MB RAM A2000 **1995,-**

RAM KREDSE 1/2 MB **295,-**

3,5" EKSTERNT AMIGA DISK DREV GOLDEN IMAGE **995,-**

Supra RX500 1 til 8 MB ram udvidelse til din Amiga 500.

☆☆☆

Meget kompakt ca 2,5 cm bred til at sætte på siden af din Amiga 500. Bemærk den har gennemført bus så du kan slutte andet tilbehør til, og denne ram udv. benytter sig af ægte fastram hvilket gør den lynhurtig.

Leveret med 1 MB ram kun **1595,-**

☆☆☆ Amiga blade ☆☆☆

Tegn et abonnement på dit ynglings blad og få det tilsendt automatisk med posten. Ring for info og priser.

GVP Prisfald!

GVPs suveræne Amiga produkter får et prisfald i september måned. Ring og få tilsendt de nyeste brochurer og prislister.

☆☆☆

Vi fører hele det store udvalg af GVP harddiske til A500 og A2000, samt alle de nye modeller af acceleratorkort som lagervare. Ring idag og få varen leveret imorgen eller få tilsendt flotte 4 farvede brochurer.

☆☆☆

Bemærk vi er autoriseret GVP forhandler så hos os får du: 8 timers garanti & ombytnings service.

Amiga 3000

☆☆☆

Altid på lager. Ring og få tilsendt brochurer og et godt tilbud.

Printere:

Alle printere leveres med farvebånd kabler og driver disk til Amiga.

Commodore Mps 1230 1695,-
Commodore Mps 1550 color 2495,-
Commodore Mps 1270 inkjet 1995,-
Commodore Mps 1224 color 6095,-
Nec P2+ 24 nåls printer 3795,-

Vi fører alle de nye STAR printere til laveste dagspriser, incl. DK manualer. Ring for pris og info ark.



GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Attack from Beyond"

På opfordring fra mange læsere vil jeg denne gang fortælle lidt om hvordan Gallery bliver til. Mange undrer sig over kvaliteten af deres billeder på tryk. Ja - jeg har endda fået spørgsmålet hvilken printer der udskriver i så høj en opløsning!!! For at starte fra begyndelsen, får jeg diverse bjerge med disketter af redaktør Christian Martensen....mærkedet er startet! Jeg (bøddelen) skal nu igang med at frasortere "gode" fra "dårlige" og skal ende med 5 heldige finalister. Når det er gjort, er det værste overstået og jeg kan koncentrere mig omkring selve vinderbillederne.

Først farveseparerer jeg hvert billede i The Art Department Professional. Derved menes at jeres billeder nu bliver delt i fire, svarende til rød(magenta), blå(cyan), gul samt sort. Derefter bliver billedet importeret ind i et Dtp-program, i dette tilfælde PageStream, hvor også teksten bliver til. Nu skal hele Gallery-filen ud-

skrives som post-script fil, arkiveres på en floppy og bliver sendt til videre til repro hvor man kører data fra disketten gennem en "imagesetter" (udskriver film i meget høj opløsning), og går derefter til tryk. Trykkeren monterer filmen på store ark, belyser hver ark og kører derefter hver ark gennem den farve den svarer til, ialt 4 gange. Gallery er langt om længe trykt, bliver derefter beskåret, samlet til et blad og distribueret ud til kioskerne.

Denne korte opsummering gav jer forhåbentlig indblik i hvor mange led jeres billeder skal igennem, før I har det færdige resultat. Desuden er det en rimelig bekostelig affære som de færreste af læsere nok har råd til (de film der går til tryk af lavet af bl.a. sølv).

Et alternativ til denne dyre metode vil selvfølgelig også ses på kvaliteten. Jeg kan anbefale de heldige vindere af Gallery at farvekopiére deres trykte eksemplarer, hvis de har brug for flere kopier. Farvekopimaskiner idag kører med

meget høj opløsning og mange "Lyntryk" og "Kopi-bureauer" i København og de store provinsbyer ligger inde med dette udstyr.

**Giles Larsen
c/o John Klemp
Kong Oskarsgade 2, 3tv
2100 København Ø**

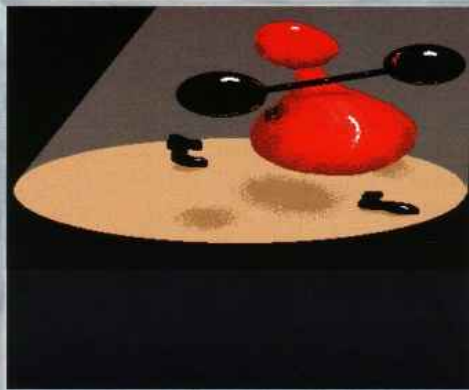
- kan benytte sig af denne metode. Giles vinder 1. præmien denne måned med billedet "Attack from Beyond" lavet i DigiPaint i Super BitMap-mode. Derfor er billedet meget skarpt og uden synlige pixels, og kan muligvis inspirere andre som er utilfredse med at første præmien altid er forstørret, så meget at det ødelægger detaljerne i billedet. Hermed er det modsatte bevist!

Giles har en fin teknik, jeg kan se der er lagt mange timers arbejde bag og at Giles er en stor fan af diverse tegneserier. Giles skriver at han først lavede hovedfiguren, derefter digitali-

Hvordan bliver Gallery til? Hvordan får man sine billeder ud på tryk? Disse og andre spørgsmål bliver besvaret her i Gallery.



"The Accused"



"Blod, sved og tårer"



"Down Town Cafe"



"What"

serede han baggrunden ind af et himmellege-
me og til sidst kopierede han hovedfiguren,
skalerede den og placerede den som sorte
skygger i baggrunden. 500,- på vej til Giles for
dette fine billede.

Peter Folke Pedersen **Høgemosevej 9 Ølsted** **8380 Trige**

alias ZeeLoyd, har lavet "The Accused" i DPaint
II. Peter skriver at han er meget glad for "sha-
de"-funktionen og således startede han også
dette billede. Peter har desuden vedlagt 7
skitser af billedet på disketten. Det var meget
let for mig at se hvordan Peter arbejder, plus et
dementi om at billedet er en kopi. Jeg kan kun
opfordre andre til at gøre ligeså. Det kommer
min tvivl til gode og læserne får større chance.
300,- til ZeeLoyd.

Jens Bæk Nielsen **Daltoften 15** **8600 Silkeborg**

kommer ind på 3. pladsen med "Blod, Sved og
Tårer" første gang lavet i 1974 på papir. Jeg
kan sagtens se symbolikken i billedet: dråbe-
formen, den røde farve, den tunge vægt. Men
jeg synes i dette tilfælde at kompositionen er li-
geså vigtig som indholdet og du kunne faktisk
have kaldt billedet "Carmen Curlers"! Jeg ville
stadig have taget det med i Gallery. Nu synes
jeg titlen gør billedet en smule søgt, men lad os
ikke hænge i petitesser. Præmien er din!

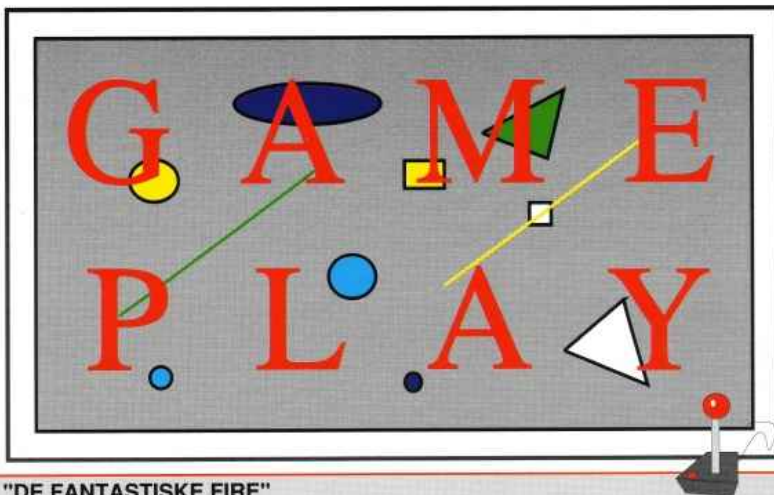
Rune Degett **Gjerrild Bygade 50** **8500 Grenå**

har lavet denne frihåndstegning i DP I, gråto-
ner. Tegnet efter konceptet: "the real thing!"

Altså uden brug af speciel funktioner såsom
smooth, stencil m.m. Her ser vi hvad en Amiga
også kan bruges til: traditionel blyantstegning.
Runes tegning Down Town Cafe minder mig om
blattegneren Nikoline Werdelin. Rune har
måske i tankerne, en karriere som kommerciel
tegner. Jeg sporer et par muligheder.

Poul H. Jørgensen **Gudrunsvvej 68, 2th** **8220 Brabrand**

med billedet "What" bliver den sidste vinder i
denne omgang. Poul skriver at han før har vun-
det Gallery (før min tid), men aldrig fik penge-
ne! Jeg lader dette gå videre til nuværende re-
daktør. Indtil da får du æren at betrede Galle-
rys jord endnu engang. Og det er ikke enhver til-
kommen. Bortset fra det, "What" er et flot bil-
lede med dejlige farver.



"DE FANTASTISKE FIRE"

Vores anmelderhold består af fire kvikke hoveder (nogen dog kvikkere end andre). Hvis du af og til har undret dig over, hvilke suspekter typer, der mon gemmer sig bag de anonyme navne i slutningen af hver anmeldelse, så se her...

CHRISTIAN Sparrevohn

På grund af sin beskedne højde er Christian udsat for lidt af hvert fra resten af holdet. "Metemanden", "Sparregnomen", "Dværgeren"... kald ham, hvad i vil! Han bor i København, hvor han går i gymnasiet. Christians spilmag er alsidig, men han har et problem med ninja-spil og andre ideforladte temaer. I den sidste måneds tid har han udforsket hule-systemerne i "Eye of the Beholder" - vist nok uden større held. Bedre klarer han sig i "Kick Off 2" - faktisk er han officielt redaktions-mester i dette spil!



JAKOB Sloth



Redaktionens suverænt mest langhårede anmelder går for at være lidt af en heavy-treak, men borsat fra det er han skam meget fredelig. Han er netop flyttet til Århus, hvor han er startet på Journalisthøjskolen. Jakob er vild med rollespil - både med og uden computer. Problemet er bare, at han læser dem hurtigere, end softwarehusene kan nå at udgive dem! Så i den sidste måneds tid har han måttet "nøjes" med spil som: "Secret of Monkey Island" og "Lemmings" (han mangler stadig at gennemføre de sidste tre baner). Og så har han også spillet lidt "Shadow Dancer" - indtil han smed det væk. Også "Kick Off" lægger stadig beslag på en stor del af Jakobs tilværelse.

DORTHE B. Poulsen



Nordens første kvindelige spil-anmelder... Dorte er stadig ret ny på holdet, men har allerede overgået os andre i mængden af modtaget fan-post! Hun bor i Kastrop og er gymnasielever ligesom Christian. Hendes spilmag er også ret varieret, selvom hun benytter enhver lejlighed til at proklamere sig selv som ægte adventure-fræk. En påstand, der underbygges af de spil, hun har prøvet kræfter med i den sidste måned: "Police Quest II" og "Space Quest III" er et par af dem, selvom der da også er blevet tid til lidt "Lotus Esprit" - efter Dorthes mening (og vi andres) et af de bedste bilspil nogensinde.

SØREN Bang Hansen

Som spileredaktør er Søren ansvarlig for hele spil-sektionen, men han tager sig da også tid til selv at anmelde et par spil i ny og næ. Søren bor i Århus, hvor han på andet år læser til journalist på Journalisthøjskolen (ligesom Jakob). Søren foretrækker de lidt mere avancerede spil (strategi, simulation, adventure), men viger ikke tilbage for en gang rå action. I den sidste måneds tid har han spillet: "Warlords", "Genghis Khan", "Secret of Monkey Island", "Railroad Tycoon" - og selvfølgelig "Kick Off" (han over sig stadig i håb om en dag at slå Christian).



3D3D3D CONSTRUCTION KIT

Domark

Nogen hader tredimensionel vektorgrafik, mens andre er fæcineret af muligheden for at bevæge sig rundt i et fiktivt univers.

Hvis du tilhører den sidste gruppe, har du sikkert spillet Driller, Total Eclipse og Castle Master fra Incentive. Du har sikkert også nydt friheden til at kigge under bordene, hoppe ned fra balkonerne og blive mast i de djævelske fælder. Med 3D Construction Kit fra samme firma kan du tilføre friheden en ekstra dimension.

Okay, vektorgrafikken er stadig "kun" i 3D, men nu kan du selv bestemme, hvordan den skal se ud. Medmindre du altså vælger at spille på det medfølgende "3D Kit Game" i stedet.

For selv om Incentive anbefaler 3D Construction Kit til både design af eget hus, opbygning af rumfærger og meget andet, er det helt klart, at programmet kommer mest til sin ret ved fremstilling af deciderede spil. Det er også derfor, vi anmelder programmet her i GAMEPLAY-sektionen.

Hvis du nogensinde har leget med skumgummi-legoklodser i vægtløs tilstand, har du en god ide om, hvordan det er at designe et rum i 3D Construction Kit. Med nogle få museklik kan du fremtrylle en kasse, der herefter kan flyttes, strækkes og vrides til den her netop den form, du ønsker. En flagstang? En bordplade? En væg? Det er kasser det hele!

Hvis der er noget, du ikke kan lave med en kasse, må en pyramide lige være sagen. Vriden du den rigtigt, kan du få både hustage, bakker og små ting, der kan kobles sammen til mere eller mindre runde objekter. Husk bare: Jo flere figurer, jo langsommere skærmopdatering. Selv om du egentlig ikke har brug for andet end pyramider og kasser til dine bygningsværker, kan du supplere med streger og flade tre-, fire-, fem- og sekskanter for at pynte på dine kreaturer.

Det er ikke nok at skabe et landskab. Det skal også programmeres. Men bare rolig: Her er ikke noget med meterlange udskrifter i maskinkode. Du skal nemlig ikke skrive eet stort program, men mange små. Der er flere slags programmer:

Dine "General Conditions" udføres hver gang skærmen opdateres. Her kan du programmere en tidsbegrænsning, der kan sætte lidt fut i spilleren.



AMIGA - Skærmlayoutet er logisk og overskueligt.

INDEX

3D Construction Kit	32
Bandit Kings	37
Centurion	38
Cybercon III	39
Gem'x	41
Genghis Khan	37
Jahangir Khan Squash	40
Keys of Maramon	41
Logical	39
Magic Candle	34
Mercs	39
Railroad Tycoon	35
Shadow Dancer	40
Stormball	34
Toki	33
+Gameplay UPDATE!	42

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Softech, Daisy Software og diverse engelske softwarehuse.

Kr 645

Hvordan giver man karakterer til et program som dette? Meget afhænger af dine evner som designer og Lego-snedker, men med 3D Construction Kit skulle det være muligt at lave næsten lige, hvad du har lyst til. Programmet er hurtigt, brugervenligt og letforståeligt, og selvom det tager lang tid at bygge sin første kirke, kommer den anden lynhurtigt op at stå.

3D Construction Kit er et dyrt program. Men hvis du er til vektorgrafik, så er dine penge i hvert fald ikke spildt. 3D Construction Kit er nemlig et HIT - ligesom de fleste af Incentives andre udgivelser. Og karakterer? Lad os for en gangs skyld nøjes med en samlet bedømmelse:

OVERALL
91%

C64

Bånd 345

Utroligt, men sandt - og absolut glædeligt: 3D Construction Kit kommer også til Commodore 64! Der vil naturligvis være store forskelle mellem de to versioner, så vi kommer med en update så snart som muligt.

TOKI Ocean

Toki havde den dårlig dag. En virkelig dårlig dag! For det første blev hans elskede Miho (hvem finder egentlig på de navne?) kidnappet af en ond troldmand, og som om det ikke skulle være nok, blev Toki forvandlet til en gorilla. Tilfældigvis var Toki nemlig en frygtløs, modig kriger, der ikke var bange for noget. Og hans raseri kendte ingen grænser. Derfor besluttede han sig uden videre at... (ja, gæt engang)... befri Miho og ophæve trolddommen (oh, smukt gættet, forresten). Her overtager du Toki og leder ham igennem seks baner, hvor den første foregår i bjergene, den anden i vand, derefter ild og lava, is, en skov og til sidst selve Voodkimedlo slotet, hvor det endelige opgør finder sted.

Banen ses fra siden og scroller med Toki. Han kan bevæge sig i alle fire retninger, og kan endda springe ret langt og højt. Desuden hænger der en del lianer rundt omkring, som han kan klatre på.

Man kan finde en del våben på vejen. Toki starter med et skydevåben (han kan skyde med munden - utrolig abe, ikke sandt?). Desværre holder de ekstra våben ikke så længe, men så



AMIGA - Du kan spytte i alle retninger, også opad (uheldigvis for disse højtflyvende monstre).

er det jo godt, at Toki også kan gøre det af med sine fjender ved at hoppe op på dem (hvem sagde slankekur?).

En gang imellem flyver der nogle blade forbi, som man bør skyde. Når de er blevet skudt, falder de nemlig ned som mønter. Samler man 30 af disse mønter, får man et ekstra liv. I Toki er der ikke noget energi der formindskes, hvis man bliver ramt af en fjende. Nej, det betyder øjeblikkelig død, men da man starter med seks liv, er der heldigvis rigeligt at tage af. I alt er der 30 store monstre, der skal dræbes - resten er småkravl.

Spillet er forholdsvis nemt, når man har fundet ud af, hvor man skal stå, når man fyrer løs på et end-of-level monster, eller hvor man skal passe på og gå varsomt frem. Toki kan skyde i alle retninger, dvs. også på skrå og er meget behagelig at styre. Spillet fastholder en længe, dels fordi man kommer et lille stykke længere frem hver gang man spiller det, og dels fordi det simpelthen er sjovt. Toki egner sig desuden udemærket til de lidt mindre øvede spillere, fordi det er så let at styre.

Dorthe



AMIGA - Du skal time dit spring på vippen sådan, at vægklodsen giver dig ekstra opdrift.



AMIGA - Din drageånde er et potent våben, der desværre ikke varer evigt.

AMIGA - Med paletten kan du farvelægge din hjemmelavede "verden".

"Area Conditions" minder meget om "General Conditions", men de udføres kun, når spilleren er i et bestemt rum.

Det mest interessante er de såkaldte "Object Conditions", der tilknyttes de forskellige objekter på skærmen. Det er her, du laver alt det sjove. Døre åbner sig, når du aktiverer håndtaget, monstre forsvinder, når du skyder dem og den slags ting. Mulighederne er mange. Hvis du for eksempel har designet en led, vildt udseende isyl, der stikker ud af væggen, kunne du skrive følgende program:

```
IF COLLIDED?
THEN PRINT ("AV FOR S.....!",1)
ENDIF
```

På samme måde kan du med nogle få linjer få objekter til at bevæge sig frem og tilbage. Eller måske et monster, der springer på dig, hvis du kommer for nær.

Med et almindeligt tegneprogram kan du lave et fedt kontrolpanel med plads til både ikoner og diverse målere og tekstvinduer. Det er ingen sag at få programmet til at opdatere din hjemmalmåler.

Hvis du har en sampler, kan du også lave nogle rå lyde og afspille dem på strategisk rigtige tidspunkter. Der er kun een ting, 3D Construction Kit ikke kan klare: Hvis du drømmer om at lave en fed melodi som i Total Eclipse, må det blive ved drømmen. Jakob

AMIGA - Det indbyggede programmeringssprog minder meget om BASIC.

TEKNO-PORNO

* 3D Construction Kit er bygget over "Freescape 2" systemet. Hver lokalitet har en opløsning på 8192 x 8192 x 8192, så der er masser af plads. Til sammenligning var op-løsningen i Castle Master kun på 128 x 128 x 64!

* Til hvert område kan der vælges 16 farver ud fra Amigaens 4096.

Computeren blander selv en lang række ekstra "shades", så du i alt har 256 farvemuligheder i hver lokalitet.

* Systemet understøtter 256 nummererede variabler og gør selv brug af de 30.

* Du kan have 32 forskellige lydeffekter i dit spil. 3D Kit tager kun et lydfORMAT: 8 bit RAW.

* Programmeringssproget indeholder 51 kommandoer fra ACTIVATED? til WAITTRIG.

* Uden ekstra hukommelse har du sølle 41792 bytes at boltré dig på. Det lyder ikke af meget, men har du 1 MegaByte får du godt 350KB at gøre godt med. Det er nok til at lave et spil, der er 3-4 gange så stort som Castle Master!

* Dine spil kan køre uden designeren, og du må godt sælge dem, bare du takker Incentive i manualen.



EN FED MANUAL?

Næh... Til gengæld har Incentive produceret et guld-farvet videobånd, der i lyd og billede hjælper dig med de første skridt. Her vil du møde en typisk engelsk speakerstemme og Ian Andrew fra Incentive, der ikke rigtig ved, hvor han skal se hen og hvordan han skal lyde naturlig. Manualen er med sine 68 sider meget summarisk: Kort intro, gennemgang af menuerne og alfabetisk oversigt over kommandoerne. De sidste sider bringer nogle tiltrængte eksempler, men det er stadig nødvendigt at eksperimentere. Heldigvis er selve programmet uhyre brugervenligt, og det går ikke ned, selv om du laver en fejl.

Måske ville det være en ide at melde sig ind i 3D Construction Kit User Group? Der er i hvert fald en blanket i æsknen!

AMIGA

Kr 375

Spillet er farverigt og friskt næsten hele vejen igennem. Figurene er fantasifulde, lidt i tegneseriestil, men de går næsten alle sammen igen i spillet. Scrollingen er i orden, selvom den er meget sjælden gang rykker, når der foregår mange ting på en gang. Musikken varierer meget under spillet. Den er hurtig, måske en anelse for "pling-agtig", og skifter til noget mere faretruende eller hurtigere under en nærkamp. Ingen deciderede tekniske mangler, ingen nytænkning, men absolut god underholdning af en tilfredstillende kvalitet.

Grafik 76%
Lyd 74%
Gameplay 79%

C64

Cartridge kr 295

Denne udgave skulle være ude, når du læser dette.

80%

STORMBALL

Millennium

Hvad gør man, hvis man er programmer og gerne vil lave et sportsspil? Hvilken sportsgren skal man vælge?

Fodbold! Fodbold er fedt, men... der er 1000 andre titler i forvejen, og så er der jo Kick Off.

Måske en god Curling-simulator? Eller et bowling-spil?

Nej, vel!

Men hvad så?

Det er på dette tidspunkt, en programmer sætter sig ned og designer sin egen sport. Og dem har vi set mange af gennem årene.

Stormball er navnet på endnu en af disse underlige programmer-sportsgrene.

Konceptet i Stormball er lidt svært at forklare, men hvis du forestiller dig to spillere og en bold i en enorm, symmetrisk pinball-maskine uden flippere, så er du tæt på. Hver spiller kan kun bevæge sig på sin egen banehalvdel, men bolden kan fløje svæve rundt over det hele. Man får points for at kyle kuglen ind i modstanderens område: Jo længere, den flyver rundt derinde, jo mere giver det. Hvis man er smart, får man bolden til at springe tilbage på ens egen banehalvdel, så man kan gribe den og skyde igen. Selvfølgelig skal man passe på ikke at aflevere direkte til modstanderen, for så er det hans tur til at score.

Rundt omkring på banen er der masser af bonusfelter. Nogle fordobler din score, andre lægger nogle points til, atter andre hugger dem



AMIGA - Et meget usedvanligt sportsspil.

igen og så videre. Af de mere absurde kan jeg nævne hoppeblokkene og de muterede Break Out klodser, der ligner noget, der er faldet ud af en Arkanoid-æske.

De vildeste bonusfelter dukker tilfældigt op rundt omkring på banen. Skyder du præcist nok til at ramme et af dem, kan du være heldig at lamme din modstander i en kortere periode. Så kan han fortvivlet sidde og rykke i joysticket, mens du scorer oceaner af point uden modstand.

For selvfølgelig kan man spille to mod hinan-

AMIGA

Kr 375

Stormball spilles i en hurtig kombination af 3D-grafik og sprites, og det kan være svært at orientere sig ordentligt de første mange spil. Det lærer man, og så er spillet faktisk meget underholdende, dog uden at være banebrydende. Titelmelodien består af nogle samples, kædet sammen til en god melodi, der gentager sig lidt for mange gange i minuttet. Resten af lyden er bedre: Pinball-effekter og en god turnerings-melodi.

Grafik 83%

Lyd 79%

Gameplay 78%

OVERALL
79%

C64

U.S. Gold har ikke annonceret nogen C64-version af Stormball.

den. Det skal man jo nærmest kunne i den slags spil. Stormball understøtter også nul-modem kabler, så man kan forbinde to computere og slippe for splitscreen.

Der er også masser af andet gejl i Stormball: 40 forskellige baner, en bane-designer, en programmerbar trænerrobot og en turnering med 10 modstandere af varierende sværhedsgrad. Altsammen hjælper det med til at gøre Stormball sjovere - men jeg foretrækker nu stadig god, gammeldags fodbold!

Jakob

Electronic Arts

THE MAGIC CANDLE

I "The Magic Candle" handler det om ondskab. Det handler om en ondskab så ren og klar, at det næsten ikke er til at fatte. Det handler om dæmonen Dreax.

Og nej! Her må jeg desværre skuffe dig, kære læser: Du skal ikke - i Dreax's uformelige skikkelse - ud at æde små børn, kaste købmænd på bålet og voldtage unge piger. Det ville også være usmageligt, ikke?

Måske, men det kunne nu have været sjovt!

I "The Magic Candle" er du endnu en gang på den "rigtige" side.

Og Dreax er spærret inde i flammen af et magisk lys, der er skjult på Berbezza-slottet, der igen er skjult i noget, de kalder Den Skjulte Dal. (Hvad er dalen skjult i?, red.).

Lyset bevogetes og holdes ved lige af 44 troldmænd, der med jævne mellemrum sender små postkort ud i verden: "Alt vel. Send mere mad."

Nu gik der et stykke tid, hvor ingen hørte fra de 44, og folk blev bekymrede. Derfor var der nogen, der tog ud i Den Skjulte Dal (der ikke var så skjult alligevel) for at forsikre sig om, at alt var i orden, og at de 44 bare havde glemt at sende deres postkort.

Selvfølgelig var alt totalt kaos på Berbezza-slottet: De 44 var forsvundet, og det magiske lys var ved at brænde ned. Det var kun et spørgsmål om tid, før Dreax slap fri og kunne hængive sig til de glæder, jeg allerede har beskrevet.

Og der var ingen, der vidste hvordan lyset skulle holdes kørende. Ingen kendte de rigtige formulærer. Alt var forbi.

Det var sikkert derfor, kong Rebnard sendte en sluttet skare eventyrere ud i landet for at gøre det umulige endnu engang.

Det er selvfølgelig dig, der skal styre de potentielle helte, for "The Magic Candle" er bare et rollespil - ikke verdens ende. Dine seks karakterer har forskellige værdier for styrke, hurtighed, magi og meget andet, men her ophører de fleste ligheder med andre titler.

Din opgave løses nemlig ikke ved at banke en masse orker, selvom der ellers er en del af

dem ude på landet. Det, du umiddelbart har mest brug for, er viden: Hvad er Dreax? Hvordan kan han stoppes? Med hvad? Hvor kan man komme ind i den skjulte dal?

Der er ikke andre muligheder end at gå på biblioteket og udfritte alle de folk, du møder: "Har du hørt noget om...?" eller "Hvad skal vi gøre?"

Og det er ikke lige meget, hvordan man udformer sådan et spørgsmål. Man kan være mere eller mindre høflig og beleven. Selv de mest tolerante lukker af med det samme, hvis en ildelugtende kriger med mord i øjnene kommer og spørger om vej. Det var nok derfor, den umiddelbart vigtigste deltager i mit hold af eventyrere var en lille slap skrædder med dejkrogarme og et indsmigrende smil. Han kunne knapt nok løfte et sværd, men han kunne snakke med næsten alle om næsten alt. Flink mand. Men hvad, hvis nu skrædderen ikke vil med i kamp, for den slags kan selvfølgelig ikke undgås i længden?

Så kan han blive hjemme og lave noget andet! I "The Magic Candle" kan du dele dine eventyrere op i flere grupper, så alle kommer til at gøre det, de er bedst til. Skrædderen kan sove i en rigtig seng hver nat og måske tage et arbejde, og de mere usøgnede elementer kan få lov til at smadre nogle kranier i de taktisk glimrende kampscener. Når de har gjort det, kan de glæde sig over, at brovægterne ikke bliver udskiftet lige med det samme, men med nogle måneders mellemrum. Det skal computeren nok huske. Den glemmer heller ikke, hvem du har knust nede i hulerne, så det er ret ufarligt ANDEN gang.

Jakob



C64

Disk kr295

Alle scener ses ovenfra i en ret uskon grafik, der dog er ganske hurtig. Lyden kan der ikke siges meget om: Der er næsten ingen, og det bedste er klokken, der beder en skifte diskette. "The Magic Candle" styres gennem en række menier - med joysticket eller direkte med tastaturet. Der er masser af ting at opdage, meget at finde ud af, og en hel verden at udforske. Her er et spil til den seriøse rollespiller, der gerne vil have lidt mere end vold. "The Magic Candle" får sit HIT på grund af et gennemført gameplay.

Grafik

56%

Lyd

29%

Gameplay

96%

OVERALL
91%

AMIGA

Kr 449

"The Magic Candle" kommer til Amigaen om et par måneder.

RAILROAD TYCOON

En af de første oplevelser, jeg husker helt klart, var da jeg som en ganske lille dreng vovede mig ind på hans værelse, hvor det interessante, mystiske og enormt tiltrækkende elektriske toget var spændt ud over en stor del af gulvet! Med en let rysten på hænderne og en meget ringe støtte fra min dengang temmeligt underudviklede hjerne, forsøgte jeg at få tingene til at fungere - eller rettere: køre rundt. Og så har jeg sjovt nok et hul i min erindringsstrøm - netop måske fordi det kørte rundt for mig. Min storebror virkede en anelse sur, og jeg lærte et nyt ord: kort-slutning.

Lige siden da har jeg holdt mig væk fra toge i så høj grad som muligt - men DSB kommer man jo som bekendt ikke uden om.

Alligevel var det med den selvsamme rysten på hænderne at jeg åbnede æsken til Microprose's nyeste udspil: Railroad Tycoon. For med den cigar, Sid Meyer havde i munden på forsiden af æsken, måtte der vel være penge i de store maskiner.

Og tro mig, det er der. Der stilles imidlertid store krav til din strategiske sans, din økonomiske tæft og din benhårde konkurrence-mentalitet, hvis det virkelig skal lykkes for dig.

Du starter som leder for et helt ungt jernbaneselskab med 1 million engelske pund til din rådighed - og dem skal der laves noget for. Du kan selv vælge om du vil starte din karriere i Europa, et område i USA, eller om du vil koncentrere dig om England. Vareudbud og betingelser varierer alt efter, hvad du vælger her.

Men lad os nu forestille os et spil. S. Parrevohn (skal udtales på flod amerikansk!) er navnet på vores hårde Tycoon - og han starter med at lægge et enkelt spor fra Wien til Ostrava. I hver ende bygger han en rimelig stor terminal, der kan dække en stor del af oplandet - her er nemlig kul og andet godt, der måske kan scores lidt kasse på. For lad os indrømme det: Det er det, det drejer sig om. Kærlighed til medmenneskene er fjernet fra spillet - kærligheden til de funkende sedler er sat i højsædet!

I Wien er der en såkaldt "Engine Shop" som efter ganske kort tid fabrikkerer en "Grasshopper" - et meget gammeldags lokomotiv, men dette er også år 1900 og Parrevohn er en ung mand, der kan lede sit firma i 100 år - hvis han da ikke bliver fejlet af banen forinden af sine hårde konkurrenter. Men på grund af hans høje intelligens og sunde helbred vil han med tiden opleve udviklingen - også inden for lokomotiver. De nyeste toge, der er medtaget, er de franske TGV-toge, der den dag i dag er Europas hurtigste - sorry IC3.

Men Parrevohn beslutter sig for at sætte et par vogne på, og i starten virker det fornuftigt med en postvogn og en passagervogn. Han beder sin fuf om at køre fra Wien til Ostrava og tilbage igen med de samme vogne - og snart er ruten indledt og pengene begynder at strømme ind.

Efterhånden er der mulighed for udvidelse,



AMIGA - Gennem pressen kan du holde dig orienteret om, hvad dine konkurrenter foretager sig.

og nettet bliver udvidet til Graz, der er kendetegnet ved sine stålfabrikker. "Aha" tænker den purunge Parrevohn, "de skal bruge kul".

Kullet bliver nu taget fra Wien i kulvogne og køres til Graz. Herbyttes kulvognene ud med stål vogne, toget bliver beordret til at vente indtil lasten er fuld, og tungt læsset ruller lokomotivet nu tilbage til Ostrava, der måske har en fabrik, der skal bruge stålet... Til sidst ruller toget tilbage til Wien efter nyt kul og sådan fortsætter det.

Men Parrevohns lille jernbane bliver nu truet. Den lige-så purunge Benito Mussolini introducerer nemlig en rute, og som årene går slutter to andre konkurrenter sig til. På aktiemarkedet kan man købe og sælge, forhåbentlig med fortjeneste, og skulle man se en meget stor guldgrube i en stor investering, er der endda mulighed for at optage lån. Men betalingsdag kommer jo, og renterne og udgifter til vedligeholdelse af maskinerne kan meget nemt trække gulvtæppet væk under Parrevohns jernbanedrøm. Fjendtligt opkøb er en anden trussel, ligesom aktionærerne kan forlange, at han trækker sig



AMIGA - Landskabet ses oppefra, ligesom i Sim City.

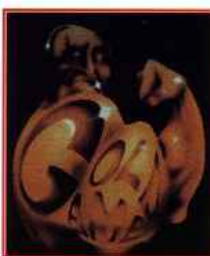
tilbage. Men det vil vi ikke tænke på nu...

I stedet prøver Parrevohn at forbedre sit net. Stationerne kan udbygges med lagerbygninger, hoteller og postkontorer, alt sammen med det i tankerne at trække nye investeringer til. Efterhånden udvides der ganske betragteligt, og byerne omkring jernbanerne udvikler sig også - i takt med de store jernhæste. Snart lyder der højere krav om en masse varer og om hurtige toge, der kan levere hurtigt. Således er det ikke en god forretning at lade kulvogne og passagerer blive drevet af samme lokomotiv, og en overbelastning af nettet på grund af de mange specialtoge er desværre en nærliggende risiko.

Så er der ikke andre muligheder end at "doble" sporet og sætte signaler op, så vejen mod profitten går hurtigere. Omlægninger kan blive nødvendige, men landskabet og naturen er den usynlige modstander, man aldrig kan besejre. Bjergbaner forsinker de gammeldags toge, så enten må man lægge ruten uden om, eller også bygge en tunnel igennem bjergene - det koster selvsagt en formue. Færgeruter og broer skal bygges med endnu en overvejelse - skal man bygge solidt og dyrt eller skal det være nogle billige pinde, der måske udløser en katastrofe? Kunderne glemmer sent...

Engang imellem bliver der gjort opmærksom på "special-transporter", der kan betyde store penge. Men kan dit net tåle de omlægninger en sådan leverance kan indebære?

Efterhånden er Europa gennemskåret på kryds og tværs af jernbaner, og Parrevohn ser sig nødsaget til at skaffe sig af med nogle af sine modstandere. Selvom Napoleon har Paris under kontrol, virker det attraktivt, så den eneste



AMIGA - "Gå ikke over sporet - der kommer tog..."

mulighed er nu også at føre sit net dertil og starte en "Rail-War". Inden for et regnskabsår (to år) gælder det nu om at levere mest til og fra byen for dermed at udkonkurrere modstanderen. Han vil tit svare igen med at "angribe" en af dine byer, og konkurrencen kan blive meget hård.

Som det gerne skulle fremgå, er Railroad Tycoon et spil, skruet sammen af lige så mange genialiteter som Sim City - og sammenligningen kan da også sagtens foretages. Men hvor du i Sim City var nødt til at acceptere en masse begrænsninger, er dine muligheder her nærmest uendelige. Mangler der en vin-fabrik et sted for at lave et sundt kredsløb, kan du bygge den - hvis du har råd. Er der ikke passagerer nok et sted, kan du lokke dem tilmed restauranter og hoteller.

Spillet vil nok mest appellere til dem, der interesserer sig lidt for økonomi, eller som bare har en almindelig interesse for jernbaner - men også andre kan have stor glæde af at lege med lokomotivernes forunderlige verden. Man får nemlig også et andet perspektiv foræret - det historiske.

Hvordan Microprose har båret sig an med at fortælle så meget i et spil, uden at det bliver det mindste kedeligt, det synes at være en gåde på linje med Sfinxens kendte. Man starter med et område, der slet ikke kender til transport i den store stil, og efterhånden som nye opfindelser introduceres og nettene spreder sig, så blomstrer området med industri og nye fund, der alle kan udnyttes af jernbanen. Kravene vokser, konkurrencen bliver hårdere - men fornøjelserne og profitten tager samme himmelflugt!

Jeg kan ikke anbefale det varmt nok. Efter at have lavet en masse "almindelige" simulationer har Microprose nu splejset sig frem til en guldand, der bør betyde et stort salg af såvel spil som ramudvidelser. Et klart Gold Game...

UUUUUUUUU!

Christian

AMIGA (1Mb) Kr 449

Tag ikke fejl af grafikken! Den er ikke særlig flot, men man kan hele tiden se, hvilke leverancer de forskellige toge kører med, og man kan kalde oversigten frem over stationernes og togenes kapacitet. Den er med andre ord funktionel. Det samme kan siges om lyden - der måtte bare gerne være lidt mere af den. Togfløjter, klirren af mønter samt en fed "lægge-skiner" lyd er der dog blevet plads til. Men naturligvis er det spillets geniale opsætning og motiv, der virkelig skubber helhedsindtrykket op mod de store højder. Og tro mig: jeg har slet ikke nævnt alle mulighederne!

Grafik	75%
Lyd	69%
Gameplay	97%

OVERALL 95%

C64 En C64-version er desværre ren science fiction.



De viste programmer i annoncen er Amiga Titler, ring og få oplyst prisen på programmet til din maskine. **AMIGA TILBUD!!!** De spil der er markeret med en ♦ fås til 150 kr. stk. **Titler markeret med "C" fås også til CDTV.** De nye titler på vores software liste, er markeret med en **Ø**. **OBS. Hinthøver!** Til alle små markeret med et H har vi hintbøger til 129 kr. stk.

Telefon: 86 16 60 33 Fax: 86 16 61 02
 Finlandsgade 25 • DK-8200 Århus N
 Bemærk gratis forsendelse ved køb af software for over 500 kr
 Alle Priser er incl. MOMS • Forbehold for fejl • Tilbud gælder kun i denne måned og kun så længe lager haves.

GENGHIS KHAN

Japanske spil - det er da vist noget med små nuttede mænd, der hopper rundt på nogle platforme, mens de undgår hoppende bamser og samler så mange blinkende ædelstene og frugter som muligt, før tiden løber ud. Ja, det troede jeg også!

Men nu viser det sig pludselig, at japanerne skam også kan finde ud af at lave de mere avancerede spil. Infogrames har sat sig for at udgive en ny serie wargames, der er udviklet af et japansk firma ved navn KOEI, og hvis de første to spil ("Genghis Khan" og "Bandit Kings of Ancient China") er repræsentative eksempler på standarden, har vi så afgjort noget at glæde os til!

Genghis Khan er faktisk to spil i et. I "Mongol Conquest" scenariet skal du forene Mongoliet, mens du i "World Conquest" skal udbrede dit nyvundne imperium til hele Europa. I sidstnævnte scenario er der desuden mulighed for at være op til fire spillere, og du kan tilmed selv vælge, om du vil styre England, det Byzantinske rige, Japan - eller om du stadig vil kæmpe for Mongolernes verdensherredømme. Hvis du gennemfører "Mongol Conquest" går spillet af sig selv over i "World Conquest", hvor du automatisk fortsætter med at styre Genghis Khan.

De to scenarier er grundlæggende bygget op på samme måde. Skærmen viser et kort, der er opdelt i forskellige territorier (lande eller provinser). Målet er selvfølgelig at erobre alle disse territorier, men det overordnede opgør foregår ikke på slagmarken. Først skal du nemlig opbygge en stærk hær, og i den forbindelse er der mange beslutninger, der skal træffes.

Din person er en række points indover forskellige evner såsom dømmekraft, planlægningsevne, lederevne osv. Hver gang du træffer en beslutning, bruger du nogle af disse points, og når dine points når under et vist niveau, er du ikke længere i stand til at udføre den pågældende ordre. Lidt ulogisk måske - egentlig skulle man jo tro, at du blev bedre, efterhånden som du fik mere erfaring. Men systemet virker udmærket i praksis, og heldigvis har du mulighed for at opøve dine færdigheder igen med den nyttige "train" kommando.

Som sædvanlig skiftes du og dine modstandere til at trække. For hvert træk har du tre ordre. Du kan f.eks. sende en spion ud for at indhente oplysninger om fjendtlige provinser. Eller du kan træne dine soldater til de forestående slag. Eller du kan dele mad ud til dine undersåtter for at gøre dem glade, så de ikke pludselig gør oprør mod dit styre. Eller du kan prøve at få en farlig modstander snigmyrdet. Eller du kan arrangere et stævnemøde med en smuk kvinde. Eller, eller... Der er nok af muligheder, og det kan være svært at bestemme sig, når man kun har tre ordre at gøre godt med.

Når du prøver at invadere et fremmed område (og når du selv bliver angrebet), skifter skærmen til et traditionelt wargame-display, der består af de karakteristiske seks-kantede felter. Her skal du så flytte rundt med dine enheder (kavalleri, bueskytter og fodfolk) og afgøre, hvordan du bedst besejrer modpartens styrker.

Genghis Khan er et meget velprepareret spil, der effektivt forener det klassiske wargame med et mere overordnet, imperialistisk strategispil. Det hele er meget lettilgængeligt, på trods af at manualen godt kunne have været bedre. Selv på det letteste niveau er spillet imidlertid ret svært, så begyndere vil nok sidde tilbage med en fornemmelse af, at de taber - nærmest uanset hvad de gør. Men hvis du har lidt erfaring og/eller tålmodighed, så bør du absolut ikke snyde dig selv for denne spændende strategiske udfordring.

Søren

AMIGA

(1 Mb) Kr 449

Spillet er usædvanligt velprepareret for et spil af denne type. De fleste begivenheder ledsages af et smukt lille billede, og der hviler en meget stilfuld og særegen atmosfære over hele spillets præsentation. Lyden består mest af baggrundsmusik, men der også et par effekter hist og her. Gameplayet er virkelig dybt og kompliceret, og spillet hører absolut ikke til i den lette ende. Men det er svært på den rigtige måde: Sværhedsgraden ligger i gameplayet - ikke i kontrolmetoden. Alt i alt er Genghis Khan en meget lovende start på Infogrames nye serie af japanske wargames.

Grafik	77%
Lyd	73%
Gameplay	90%

OVERALL 88%



BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Ved første øjekast ser dette spil ud til at være en tro kopi af Genghis Khan (se anmeldelsen). Og der er da også mange ligheder, hvilket ikke kan undre i betragtning af, at begge spil er programmeret af det japanske firma KOEI.

Dette spil foregår i det 12. århundredes Kina. Den onde Gao Qui har erobret store dele af riget, og kejseren er bekymret: Er der da ingen, der kan stoppe denne slyngel?, spørger han med jævne mellemrum. Og det er selvfølgelig her, du kommer ind i billedet...

Du spiller rollen som en bandit-leder. Hvor rig og mægtig du er, afhænger helt af, hvilket scenario du har valgt, men målet er under alle omstændigheder at tage kampen op med Gao Qui. Før kejseren betror dig denne opgave, skal du imidlertid have oparbejdet en popularitet på 250, og det er lettere sagt end gjort.

Bandit Kings lægger nemlig endnu større vægt på det overordnede, politiske element end Genghis Khan. Du skal træffe vigtige økonomiske og diplomatiske afgørelser, og spillet er fyldt med personer, der hver har deres egen personlighed. Faktisk er dette spil næsten lige så meget rollespil som det er wargame. Din opgave er naturligvis at udvalgte de mest kvalificerede individer og ansætte dem i din tjeneste - hvis du da ellers kan overtale dem. Du har blandt andet brug for folk, der kan lede de provinser, du efterhånden (forhåbentlig) erobrer.

Når du går i krig, skifter skærmen til det velkendte wargame-display, hvor du manøvrerer dine tropper rundt på de sekskantede felter. Men som noget nyt har du her mulighed for at anvende magi i kampen mod dine modstandere. Her må det autentiske altså vige til fordel for det eksotiske underholdende!

Hvis man skal sammenligne Bandit Kings med Genghis Khan, kan man sige, at sidstnævnte er mere "lige ud af landevejen". Bandit Kings er mere kompliceret, fordi det lægger større vægt på den defensive strategi - den politiske forvaltning af provinserne og diplomatiet mellem de forskellige personer.

Manualen i Bandit Kings er klart den bedste af de to, men gameplayet kan alligevel godt virke lidt kringlet på visse punkter. Blandt andet er det irriterende, at man ikke direkte kan give

C64

Genghis Khan kommer ikke til 64'eren.



AMIGA - Richard Løvehjerte angriber Frankrig... men odds'ene er ikke gode!

AMIGA - i "World Conquest" scenariet kan du vælge mellem disse historiske hovedpersoner.

AMIGA

(1 Mb) Kr 449

Grafikken er stilfuld, og spillet er fyldt med sjove animationer. Lyden er også god med atmosfærisk musik og gode samples. I det hele taget er spillet teknisk mere imponerende end Genghis Khan. Til gengæld er det strategiske gameplay mere defensivt orienteret, og rollespilselementet har fået en mere central placering. Det betyder at spillet, på trods af den fremragende manual, er lidt sværere tilgængeligt end Genghis Khan. Men hvis man har tålmodigheden i behold, rummer også dette spil en enorm, og meget underholdende, udfordring!

Grafik	81%
Lyd	75%
Gameplay	86%

OVERALL 84%

C64

Bandit Kings kommer ikke til 64'eren.



AMIGA - I Bandit Kings starter man helt fra bunden. Presentationen er i top med flotte illustrationer og overskuelige menuer.



ordrer til de andre provinser i ens varetægt. Ens indflydelse er ret indirekte, hvilket godt kan føre til nogle ret frustrerende situationer. Men alligevel kan jeg klart anbefale dette spil - det kræver blot en lidt større indsats fra spillerens side end Genghis Khan.

Søren

CENTURION

"Vini, Vidi, Vinci"

Ak ja, det var tider. Dengang ingen havde tænkt på Asterix og hans gæve gallere - dengang man som ung håbefuld officer i den romerske hær kunne tage på erobringstogt og med tiden opnå stor berømmelse og hæder.

Sådan er det jo desværre ikke idag. Men takket være det nye film-agtige spil Centurion kan du opleve duften fra Forum Romanum og mærke sejrns søde laurbær omkransende din svedige pande - næsten da.

Det meste af spillet udspiller sig på et stort kort over verden fra Norge til Karthago - og det var verden dengang! Med din ene legion på 4200 mand skal du nu starte opbygningen af et legendarisk imperium - året er 275 f.Kr. og Romerriget er ikke større end den italienske provins.

Det må der gøres noget ved, og dit mål er nu at erobre de andre lande et for et, lede dem med kløgt, og måske i sidste ende endda ende som Cæsar - kejser.

Hver eneste gang du rykker din hær ind i et fjendtligt område, bliver du konfronteret med den fjendtlige general. I starten er de ikke videre interesseret i at snakke med dig - senere vil din store autoritet forhåbentlig give dig bedre kort på hånden. I bedste fald kan du få dem til at indgå en alliance med dig - i værste tilfælde (Spanien) fortæller de dig, at de vil skubbe din sorte tunge ud - og så er der vist ikke så meget andet at gøre end at sende legionærerne ind, er der?

"Jacta alia est"

I hvert fald skifter billedet nu til slagmarken, og du skal vælge om din hær skal starte kileformet, afbalanceret eller med ekstra stor vægt på højre eller venstre flanke. Efter dit valg bliver du mødt med et billede af den fjendtlige hær størrelse og opstilling, og du kan nu vælge mellem MANGE forskellige taktikker, alt efter din styrke og opstilling. Under store skrig og øresønderrende støvletampen, kaster de små mænd, heste

og sågar elefanter sig ud i det helt store blodbad! Bagerst sidder din general sikkert på sin hesteryg, og hvis hans stemme er kraftig nok, kan han derfra udråbe ordrer til de enkelte kohorder - men kommer han for tæt på fjenden og bliver dræbt, falder moralen, og der er ingen muligheder for at give ordrer.

Hvor utroligt fascinerende denne lille del af spillet er, kan være svært at forestille sig, før man har prøvet den. Men den stiller store krav til dine taktiske evner.



AMIGA - Ikke alle hærledere er lige gæstriske...

"Carpe Diem - hic et nunc"

Men du skal skynde dig! Andre hære drager også ud, og i hver besat provins skal du udskrive en passende skattebyrde - fra "Nothing" til "Bleed them Dry". Er du for hård mod provinserne, bliver de mere og mere vrede over dit inkompetente styre, ligesom du også får på puklen, hvis du ikke underholder dem med gladiatorkampe m.m. Det er herfra at du rekrutterer mænd til din hær, og det er vigtigt, at moralen blandt dem er høj. Med tiden ændrer forholdet til provinserne sig - fra besat til almindelige, romerske borgere, med fulde rettigheder. Men det tager tid, og der er mange overvejelser - er der ikke så mange mænd, er der heller ikke så meget i skat. Og penge har du absolut brug for.

"Panem et circenses"

Mest krævende er borgerne i Rom - de vil underholdes for enhver pris! Først skal du naturligvis bygge en arena (Colosseum) for 50 talenter, og senere skal der arrangeres gladiatorkampe i den. Du vælger først en gladiator, som du selv kan styre, og beslutter dig for, hvor meget du vil bruge på hans træning. Herefter vælger du en værdig modstander, der enten kan være en anden gladiator eller et kattedyr af en slags - for sidstnævnte bestemmer du, hvor sulten det arme kræs skal være!

Og så kommer spillets store antiklimaks - kampene. Det er ufatteligt kedeligt at forsøge at få kampen til at vare så længe som muligt - det passer nemlig borgerne bedst. Man står og hugger med sit patetiske sværd og kan uden problemer nedlægge fjenden, hvor høj en level du end kæmper på. Til sidst skal du afgøre, om taberen skal have lov til at leve videre - med

Electronic Arts

AMIGA **Kr 375**

Grafikken er hele spillet igennem fremragende og "film-agtig" med store stills, der bugner af farve og atmosfære. Selv når den bliver lille (slagsscenerne) er grafikken funktionel og livagtig. Lyden er lavet af Rob Hubbard og er simpelthen utrolig atmosfærisk og flot. Det er ikke for ingenting, at han er min musikk-guru på en computer! Gameplayet er bedre end i de fleste spil af denne slags, men desværre skæmmes det af nogle lynde arcade-sekvenser. Slag-scenen er til gengæld genial!

Grafik 95%
Lyd 83%
Gameplay 80%

OVERALL 84%

C64

Ingen C64-version i sigte.

den berømte tommelfinger. Erfaringer viser, at tilskuerne som regel finder det sjovest, hvis han dør!

Og det er vigtigt at holde publikum glade - det er nemlig en af måderne at blive forfremmet på, og forfremmelser betyder større hære, muligheder for flåder samt penge, penge og atter penge.

En anden metode at score lidt respekt på er ved at byde på det rigtige hold i væddeløbene - og her har du mulighed for at bestikke de tre andre løbere, så du vinder under alle omstændigheder! Men også løbene er en halvkedelig affære der er simpel og tager for lang tid.

"Ave Caesar, Morituri te salutant"

En anden arkadesekvens, der ligner noget, der er hugget fra Pirates! er flådekampene, der ikke desto mindre er nødvendig for at blive kejser. Der er tre forskellige skibstyper, og du kan bemane dem med en legion, der giver din flåde endnu større slagkraft. Du vælger dit slagskib og sejler rundt om din fjende i et forsøg på at sende katapultstenene ned gennem hans dæk!

Og der er masser af andre ting i dette fremragende spil, som jeg ikke har plads til at nævne her. Eneste skuffelse er, at der på bagsiden står, at man får mulighed for at forføre Cleopatra, og uanset hvor meget jeg har skovlet hele verden igennem, kan jeg ikke finde den lille Cleo med den store næse.

Men udover det, og to ud af tre arkadesekvensers meningsløse kedsomhed, er dette et fremragende spil med masser af atmosfære. Så tæt på at være et hit...

Christian



AMIGA - Slagene er en fascinerende syn - selv når man taber!

LATIN PARLØR

Er du bare dødtæt af anmeldere og andre pungdyr, der slår dig i hovedet med latinske citater? Never fear, Sparrevohns lille latinliste is here, og nu kan du både oversætte og lave dine egne citater.

Pane - Brød	Et - Og
Circenses - skuespil	Jacta - tæring
Alia - kastes	Est - er
Carpe - gribe	Diem - akkusativ af Dia
Dia - dag	Hic - her
Nunc - nu	Ave - hil
Caesar - kejser	Monturi - de der skal dø
Salutare - hilser	Te - dig
Dixi - jeg har talt	Veni - jeg kom
Vidi - jeg så	Vinci - jeg sejrede
Pessar - småsten (!)	Mama - bryst
Petrus - Klippe (heraf Peter J.)	Laudare - at rose
Amare - at elske	Jakob - jydte
Dortie - kvinde	Soeren - tyrannen

CYBERCON III

U.S. Gold

For mange år siden forudsagde science-fiction forfatteren H.G. Wells, at intelligente maskiner en dag vil overtage magten på jorden. Og det er netop, hvad Cybercon III har gjort!

Cybercon III er en gigantisk computer, som menneskeheden har været naiv nok til at betroe magten over hovedparten af jordens våbenarsenaler. Det skulle de ikke have gjort, for pludselig besluttede den store computer, at menneskeracen skulle udslettes. Det var bare sådan en fiks ide, den havde. Ergo begyndte den systematisk at bombe jordens storbyer for at få bugt med det to-benede kryb.

Videnskabsmændene fik selvfølgelig travlt med at udtænke en plan, der kunne stoppe computerens forøvelse. Man udviklede en speciel robot-drage, og du var selvfølgelig dum nok til at melde dig frivilligt som den, der itører sig dragen og drager ind i computerens store forsvarskompleks for at sætte en stopper for maskinens destruktive planer. Hvis du gennemfører din mission, bliver du en helt. Hvis ikke, dør du - sammen med jordens øvrige befolkning, forresten.

Omgivelserne ses i et første-persons perspektiv, der minder en del om det velkendte "Freescape" system (Castle Master, Driller, 3D Construction Kit). Du bevæger dig rundt med joysticket, men for at gøre brug af robotdragens mange finesser er det nødvendigt, at du sætter dig ind i en lang række keyboard-



AMIGA - Et meget abstrakt spil, som er svært at sætte sig i.

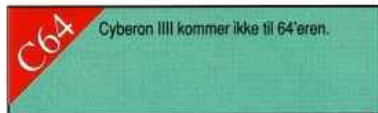
kommandoer. Og her kommer du virkelig på en opgave ud over det sædvanlige! Der er et hav af funktioner at holde rede på, og det bliver ikke mere overskueligt af, at hver funktion er repræsenteret med en ikon på skærmen. Disse symboler er nemlig så abstrakte, at de ikke siger meget om, hvad det egentlig er de gør. Programmererne har tilsyneladende prioriteret "stil" højere end logik og brugervenlighed, og derfor er det faktisk en ret overvældende opgave at sætte sig ind i dette spil.

Men når du først har lært styresystemet at kende, vil du sikkert få meget underholdning ud af at udforske de mange rum og objekter. Spilområdet er enormt - knap 500 lokaliteter skal udforskes, og undervejs er der mange puzzles der skal løses. De fleste er dog ret simple: Find de rigtige koder, som åbner en dør til næste sektor, hvor du skal finde flere koder, så du kan komme videre til næste sektor.... og så videre.

Cybercon III har også været forudseende nok til at beskytte sig med kamprobatter, som enten skal undgås eller sættes ud af spillet. Der er mange forskellige robot-typer, og i det hele taget går gameplayet mest ud på at udforske og prøve sig frem.

Det kræver tålmodighed, men hvis du er fan af denne genre, og godt kan lide at kortlægge enorme områder, så vil dette spil sikkert holde dig beskæftiget i lang tid.

Søren



Kr 375

Grafikken er ret imponerende og fuldt på højde med det velkendte "freescape" system. Desværre kan det aldrig undgås at 3D vektor-grafik bliver lidt abstrakt. Lyden er nogenlunde, uden dog at være specielt bemærkelsesværdig. Gameplayet er en lidt blandet fornøjelse. Kontrolmetoden er usandsynlig indviklet, og det går lang tid, før man føler sig hjemme i Cybercons univers. Og selvom spillet er teknisk imponerende, kan det godt blive lidt ensformigt i længden. Et udmærket spil, hvis du vel at mærke er fan af genren.

Grafik	89%
Lyd	73%
Gameplay	68%

OVERALL 71%

LOGICAL

Man kan som regel kende et godt "puzzle-game" på, hvor indviklede reglerne er. "Tetris", "Klax" og "GemX" (uanset hvad Dorte mener) er alle eksempler på enkle spil, der er lette at sætte sig ind i, men som samtidig er særdeles udfordrende og fængslende. Logical er også sådan et spil.

Spillet rummer 99 baner, der hver består af et netværk af gennemsigtige rør, som er indbyrdes forbundet via nogle hjul. Hver af disse hjul har fire huller, som kan tage imod de kulerte marmorkugler, der kommer rullende gennem systemet. Ved at dreje hjulene og sende kuglerne afsted gennem rørene skal du sørge for, at hvert hjul bliver fyldt op med fire kugler af samme farve (hvorpå de pågældende kugler eksploderer). Klarer du dette inden tidsfristen, går du videre til næste bane, der selvfølgelig altid er en anelse sværere end den foregående.

På de senere baner kompliceres gameplayet af diverse forhindringer såsom ensrettede rør, rør der ændrer kuglernes farve, rør der kun tager imod kugler af en bestemt farve... Det er nødvendigt at tænke, før man handler - hvilket godt kan blive lidt hektisk, når nye kugler hele tiden kommer rullende, og uret ubønhørligt tikker nedad.

Logical er et skoleeksempel på en god og original ide, der er godt udført. Muse-kontrollen er såre simpel: Klik på en kugle, og den ruller videre gennem systemet - klik på et hjul, og det drejer en tand mod uret. Men lige så let spillet er at lære, lige så svært er det at fuldføre, og det hektiske gameplay kan til tider være frustrerende og irriterende. Men så kan du jo altid benytte det indbyggede "construction kit" til at designe dine egne baner - knap så sadistiske som dem, programmørerne har kreeret... Søren

Kr 375

Grafikken er flot og klar, og så er der tilmed tre forskellige stilarter at vælge imellem. Lyden er også over middel med passende effekter og lidt spredt musik. Spillet bygger på en uhyre simpel ide, der tilmed virker i praksis. Gameplayet er meget udfordrende, og hvis du efterhånden kan banke Tetris med blind for øjnene, så har du her en ny, underholdende opgave at tage fat på!

Grafik	83%
Lyd	74%
Gameplay	84%

OVERALL 82%

Foreløbig har Rainbow Arts ikke annonceret nogen C64-version, hvilket er ærgerligt, da spillet egner sig fint til konvertering. Men hvis firmaet ombestemmer sig, laver vi selvfølgelig en update.



MERCS U.S. Gold

Så skal vi altså til det igen: USA's præsident er for gud ved hvilken gang taget som gidsel af nogle onde terrorister, og som det rå muskelbundt du nu engang er, får du til opgave at befri ham.

Dette indebærer som altid, at du må skyde dig vej gennem horder af fjendtlige soldater. Det eneste nye i denne arcade-konvertering er, at skærmen ikke længere kun scroller opad. Nu scroller den også et stykke til højre og venstre. Til gengæld er spilområdet på skærmen usædvanlig smalt, og det kan godt blive lidt forvirrende, når fjenderne kommer strømmende fra alle sider.

Selvfølgelig er der end-of-level modstandere, og selvfølgelig er der ekstra-våben, der kan samles op undervejs. Blandt andet en flamme-kaster, så du kan forvandle dine modstandere til levende fakler. Meget underholdende effekt...

Af og til får du også mulighed for at hoppe ombord i et militærkøretøj, hvilket giver dig adgang til fornøjelsen ved at køre de fjendtlige soldater ned. Og hvis et hus eller et vagttårn står i vejen, kan du som regel sprænge hele molevitten i luften med et par velrettede granatskud. Der er nu noget elementært tilfredsstillende ved at forårsage store, larmende eksplosioner. Og dem er der mange af i dette spil!

Der er også mulighed for at være to spillere på samme tid. Men selvom det selvfølgelig altid er sjovt at kappes om, hvem der først snupper de eftertragtede ekstra-våben, så overskygges denne fordel her af ulempen ved det smalle spilleareal. Der er simpelthen ikke plads nok til to spillere, og Mercs er et sjældent eksempel på et spil, der faktisk er sjovest, når man spiller det alene.

Hvor sjovt det så er afhænger helt af, hvilke krav du stiller til et computerspil. Hvis det er originalitet eller strategisk dybde du går efter, så er dette spil en klar Ejnar! Er du derimod ude efter lidt uforpligtende nedslagtning, så er Mercs en ganske flot variant over det velkendte tema.

Søren



AMIGA - spilområdet er for smalt for to spillere

Mercs udkommer også til 64'eren - vi vender tilbage med en fuld update!

Kr 375

Grafikken er flot, farverig og detaljeret - men nogle af animationerne er ret elendige. Din figur bevæger sig på en ret naturlig måde. Lyden er bedre med gode eksplosioner og nogle udmærkede jingles. Man skal lede længe efter et mere originalt spil, men hvis denne spil-type er din definition på underholdning, så er Mercs da et udmærket bud.

Grafik	72%
Lyd	75%
Gameplay	68%

OVERALL 70%

SHADOW DANCER

U.S. Gold

Forventningens glæde...

De nye anmelderkopier kommer idag! Bliver man nok forskånet for... NEJ! - den slår aldrig fejl... Vi skal til det igen. Men for at det ikke skal blive det sædvanlige, vil jeg denne gang gøre noget helt enestående og originalt - jeg vil sætte en såkaldt asteriks i min anmeldelse:

Var det ikke sjovt? Nå, nu kommer baggrundshistorien - og bare rolig, den er kort:

Du skal mestre Ninja-kunsten, springe og kæmpe dig vej frem til sejr med Segas ambitiøse kampspil Shadow Dancer (TM). Du er Joe Mushashi, mester ninja, og dine hænder og fødder er dødbærende. Kæmp mod nådesløse gadekæmpere, imens du leder efter hævn mod Kato, der dræbte din loyale discipel. Samtidig prøver du at sammenkrogle den onde Sauros forsøg på at ødelægge den amerikanske rumfærge. Med dine kastestjerner, dit sværd og din hunde-ven YAMOTO er du næsten ustoppelig.

Men hvad er så problemet? Og hvad RAAAAAAGER det mig, at en gut ved navn Joe Mushashi's lille ven er blevet dræbt af en ond mand? Det er ufatteligt. Og endnu mere ufatteligt er det, at dette er endnu et kampspil med en ninja, der skal gå fra venstre mod højre, dræbe fjender og komme til næste bane. "Dine hænder og fødder er dødbærende" - det skulle da være på grund af stanken. Til din rådighed har du førortaltte sværd og stjerner, mens du er ude og løfte din hund. Du er altså en god og kærlig dyreven, der bare ikke kan lide bal-lademagere. Det kan din hund Yamoto (japansk for Fido) heller ikke, og til tider springer han på dine fjender, og holder dem beskæftigede. Dræber du nu ikke dine fjender hurtigt nok, bliver Fido til en lille kat (???), som du ikke har glæde af.

Og ja, du kan opsamle nye kastestjerner der er bedre end de gamle. Og ja, du kan også hoppe op og ned mellem platformene, mens du prøver at afmontere nogle bomber, der ubetænksomt er blevet plantet for fødderne af dig. Og ja, der er den sædvanlige "end-of-level-badder-than-the-rest" baddie. Og ja, du har noget ninjamagi til din rådighed. Eneste nyt er vel egentlig, at der er nogle mellem-sekvenser, hvor du f.eks. skal skyde nogle ninjager med nogle kastestjerner, før de kommer for tæt - nåååh-nej det var vist heller ikke nyt.

Ja, men så er der jo slet ikke noget nyt. Det skulle da lige være coveret, hvor vores ven Joe ligner en mellemting mellem en operations-sygeplejerske og Lawrence of Arabia (Yamoto ligner en ulv, der er blevet klonet med en kanin).

Vi bør alle bede en bøn til hvad vi nu end tror på, at dette er det sidste spil af denne slags, som vi kommer til at se på vores monitoren. Ikke fordi det er dårligt udført - men det er så skrigende uoriginalt og kedeligt at mine nerver efterhånden ikke kan klare mere af denne kedelige nedslagstning af baddies. Kan du ikke bare banke dine søskende eller din kat som det har været gennem traditioner?

Good night originality - where ever you are.

Christian



AMIGA - En smule Ninja-magi, og hele skærmen er et stort flammehav!



Hmmm... Hvordan får jeg nu alle mine ninja-stjerner gennem lufthavnens metaldetektor?

AMIGA Kr 375

Okay, jeg tager konsekvensen af mine ord. Grafikken er absolut arcade-agtig, og der kan jeg desværre ikke sætte en fedtet finger. Lyden er derimod tam og ligegyldig og lyder (desværre) også som en spillemaskine. Gameplayet har ikke fået så lav en karakter fordi det er kedeligt (det er det også), men fordi det er så skrigende uoriginalt. Pas på du ikke træder i det, hvis det ligger på gaden!

Grafik	90%
Lyd	68%
Gameplay	58%

OVERALL 60%

C64 Bånd kr 169, Disk kr 249

Det første, der falder en ind, når man loader dette spil er: Hvor er det dog hamrende uoriginalt! Gameplayet er altså set før, og det er hovedårsagen til de beskedne karakterer. For teknisk er spillet udmærket. Multi-loaden er til at leve med (3 baner pr. load), og grafikken er virkelig flot, mens lydeffekterne lyder som den slags plejer at lyde. Et flot, kedeligt spil.

Grafik	88%
Lyd	64%
Gameplay	58%

OVERALL 66%



VETO BOX

Christian har et problem!

Den stakkels knægt er overfølsom overfor ordet "Ninja". Hver gang han ser eller hører dette magiske ord, rammes han af et særdeles alvorligt spastisk anfald, som har optaget læger og psykologer over det meste af verden. Den seneste forskning har afsløret, at sygdommen (kendt som "Ninjaboli") er særligt udbredt blandt to risikogrupper:

1. Mennesker, der i deres tidlige barndom er blevet foretaget og mishandlet af ninjager.
2. Spil anmeldere.

Og nu er Christian altså blevet det seneste offer for denne særlige lidelse. Hvilken af ovenstående risikogrupper Christian tilhører skal jeg lade være usagt, men faktat er, at ovenstående anmeldelse bør ses i lyset af Christians problem.

Shadow Warrior er nemlig ikke noget dårligt spil. Grafik og lyd ligger klart over gennemsnittet, og gameplayet er som det nu skal være i den slags spil. Så hvis du ikke selv lider af ninjaboli, er dette spil faktisk et udmærket køb. Min alternative OVERALL rating er: 80% (begge versioner).

- Og så lige til sidst en personlig besked til Christian: NINJA! NINJA! NINJA! NINJA! NINJA!... (gnæk, gnæk)

Søren



C64 - Fjenderne angriber fra begge sider, så det gælder om at være på vagt!

JAHANGIR KHAN SQUASH

Krisalis

Med den enorme konkurrence der er på det overfyldte marked for sportsspil, er det efterhånden blevet et must, at spillene forsynes med navnet på en eller anden kendt sportsstjerne. Og selvom dette spil skiller sig ud fra mængden alene derved, at det er et squash-spil, så har Krisalis altså alligevel anset det for nødvendigt at betale sig til navnet Jahangir Khan. Men hvem er så denne hr. Khan? Er han mon en fjern efterkommer af gode, gamle Genghis? Måske. Sandsynligvis, faktisk! I hvert fald deler han den legendariske hærførers evne til at besejre alt og alle. Efter sigende skulle squash-turneringer være kedelig rutine, når Jahangir Khan deltager - han vinder nemlig altid. Og i dette spil får du lejlighed til at gøre ham kunsten efter.

Banen ses skråt oppefra i et 3D perspektiv. Før du går i gang, er der en masse valgmuligheder: Du kan spille mod computeren eller mod en ven, du kan fastlægge serve-regler, bestemme bold-type, deltage i en turnering... nej, præsentationen fejler bestemt ikke noget.

Og det gør spillet sådan set heller ikke. Det skulle da lige være, at det er lidt for svært. Per-



AMIGA - Squash er et spil for folk, der har reflekserne i orden!

AMIGA Kr 375

Grafikken er flot, omend lidt gammeldags. Men den virker, og bolden bevæger sig både hurtigt og realistisk. Perspektivet kan godt snyde engang imellem, men efterhånden bliver man bedre til at forudsige, hvor bolden ender. Lyden er lidt sparsom, men de samplede biftal og bold-lyde er helt i orden. Squash er ikke den sport, der egner sig bedst til computer-konvertering, men Krisalis har ikke desto mindre formået at puste nyt liv i den gamle opskrift med to ketchere, en bold og en mur.

Grafik	72%
Lyd	70%
Gameplay	81%

OVERALL 80%

C64 Krisalis har ikke nogen umiddelbare planer om at konvertere spillet til 64'eren.

GEM'X

Kaiko

Normalt er det så herligt at starte med at skrive om målet i et spil, eller referere lidt fra manualen, men nogen handling får jeg ikke ud af det her. Det eneste, det er lykkedes mig at finde, er "Hi, I'm Kiki!". Og Kiki vil hjælpe dig gennem 416 baner (jep, du læste rigtigt, 416!) sammen med sine mere eller mindre påklædte venner. Det er ikke nu man skal jubile af glæde for den eneste hjælp man får af Kiki er en lille sætning som "tiden er udløbet" eller "jah, du klarede det!". Hendes venner får man at se

spektivt kan nemlig godt snyde lidt, og der er ikke tid til "skovture", hvis du skal nå at returnere de hurtige bolde. I begyndelsen er det derfor en god ide at vælge den letteste kontrolmetode, hvor computeren automatisk styrer slaget, således at du blot skal bekymre dig om at stå det rigtige sted på det rigtige tidspunkt.

Squash er et simpelt spil, der nok først og fremmest er kendetegnet ved, at det er meget fysisk krævede. Den dimension kan selskabet ikke overføres til computeren, og spørgsmålet må derfor være, hvad der egentlig er tilbage, når sveden og de ømme muskler er skåret væk?

Men overraskende nok byder spillet faktisk på et ret underholdende gameplay! Det er lykkedes programmeren at simulere boldens bevægelse i det 3-dimensionelle rum på en meget realistisk måde, og computerspillerne opfører sig intelligent og dejligt uforudsigeligt. Alle spillere (inklusive dig selv) har variable attributter (hurtighed, teknik etc.), som ændrer sig i takt med sejre og nederlag, så der er altså mulighed for at "bygge en spiller op" på bedste rollespils-måner. På den måde tilføjes lidt dybde til et ellers simpelt gameplay. *Søren*



AMIGA - Efter hver sejr får man lov til at forbedre sine evner.



Denne udgave lider af de samme mangler, som Amigaversionen. Og selv om spillet er teknisk i orden, taber det en del af sin charme, når det ikke præsenteres så flot som på Amigaen. Og gameplayet er ikke stærkt nok til at underholde i længere tid af gangen. Der er bedre puzzle-spil på markedet til 64'eren.

Grafik 58%
Lyd 62%
Gameplay 66%

OVERALL
65%

efter at have klaret nogle baner. De er ikke specielt sexede - dertil er de nok for "nuttede"...

Nå, men skærmen er inddelt i to dele. En højre og en venstre. Kort fortalt gælder det om at få venstre halvdel til at være identisk med den højre. I hver halvdel er der en del farvede sten, som skifter farve når man trykker på dem. Der er i alt fem farver: Rød, grøn, blå, lilla og gul. Når man trykker på en rød, springer den en farve over og bliver blå, grøn bliver til lilla, blå til gul, mens en lilla sten forsvinder, da der ikke er nogen farve efter den gule. De sten der ligger på kryds med den udvalgte sten, springer ingen sten over, men følger rækkefølgen (dvs. grøn bliver til blå osv.). På den måde skal man trykke på en del sten på venstre halvdel, således at de får samme farve som den højre.

Simpelt gameplay. Måske en anelse FOR simpelt! Den eneste variation i spillet er de forskellige farver og opstillinger. Man skal tænke meget og hurtigt, da uret løber meget hurtigt. Øverst på banen kan man se sine point og hvor mange gange, man kan forvandle en sten (det er nemlig også begrænset). Muligheden for at tage et eller flere træk tilbage er der, men det bliver taget fra "antal tryk".

Man kan gemme et spil på diskette, men ellers har hver mine en kode (de 416 baner er inddelt i 26 miner og 16 underlevels). Gem'X er ikke et spil, man skal spille for længe ad gangen, men til gengæld er det meget sjovt at spille en halv til en hel times tid en gang imellem.

Dorte



AMIGA - Kan du arrangere ædelstenene på samme måde som i opstillingen til højre?

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ikke værre, men heller ikke bedst. Jo, stenene ligner sten, pigerne er søde og nuttede som de plejer at være i japansk inspirerede spil, men billederne gentager sig og stenene er evigt de samme. Den mørke baggrund er udmærket, når man skal tænke (den distraherer ikke), men måske lige et nummer for simpelt. Musikken består af lidt rytme mixet med en lille melodi. Kiki's stemme er samlet og stenene udstøder en lille behagelig lyd, når de degraderer eller eksploderer. Den tekniske side af spillet er ikke revolutionerende og det kan man heller ikke sige om selve spillet.

Grafik 67%
Lyd 82%
Gameplay 69%

OVERALL
67%

VETOBOX

Ja, her bliver jeg altså nødt til at erklære mig uenig - endnu en gang. Gem'X er nemlig en perle af et spil - og det siger jeg ikke bare på grund af spillets letpåkledte piger. De er nemlig, som Dorte har så rigtigt sagt, over-nuttede og dukke-agtige, sådan som japanernes kvinde-ideal åbenbart ser ud.

Men spillet er alligevel charmerende - i al sin enkelhed. Grafikken er krystal-klar (bogstaveligt talt), og det samme gælder de mange samples af Kiki's kommentarer og små generte pige-fnis. Overfladen er i det hele taget utroligt velpoleret, og nederunder skjuler der sig et fint lille puzzle-game. Min alternative OVERALL-karakter: 82%.

Søren

THE KEYS TO MARAMON

Du har måske hørt om det i Geografi eller i TV-Avisen. Måske befinder du dig midt i det. De fleste har i hvert fald lidt kendskab til emnet: "Afvandring fra landet og til byerne." Det starter tit med, at købmanden nede ved gadekæret lukker og skolen hugges ned af spæreaksen. Det fortsætter tit med fraklætning, især af unge, og en sjældnen gang ender det i rene spøgelsesbyer med små, stråtekte huse og tom stilhed.

Sådan er det ikke kun i Danmark. De har også problemet i ø-byen Maramon, der ligger et eller andet sted langt fra hovedfærdsels-årene i middelalderetig Deruvia. De er også noget mere. Folk i Maramon har et problem, som indbyggerne i den nedre del af Lars Tyndskids Overdrev ikke engang kunne drømme om...

Maramonerne havde knap nok vinket farvel til alle de unge mennesker og lukket købmanden, før det begyndte at virkle med orker og gobblin-er. De kom fra fire mystiske stentårne, hvis oprindelse fortabte sig i myter og fortællinger. Nat efter nat plyndrede de pænt møblerede køkkener og ryddede putterkamre, og en gang bed en ork endda foden af Denn Steele. Da var det, at borgmesteren sendte bud efter en helt. Ikke så meget for at finde foden, men mere for at få sat en stopper for al den larm om natten.

Nu er det her selvfølgelig bare forhistorien til et spil, så det er dig, der får chancen for at redde indbyggerne. Spillet hedder "The Keys to Maramon", og der er fire helte at vælge imellem: En jæger, en smed, et postbud og en gammel nar, der påstår at han kan trylle.

Det her er et rollespil, men tal er der ikke mange af. Din helt styres med joysticket gennem Maramon, der ses ovenfra. Om dagen kan du gå på bar og snakke med folk, undersøge de interessante bøger på biblioteket eller købe ind. Købmanden er som sagt lukket, men du kan bade få rustninger, våben, magiske stave og euforiserende stoffer. Ja, ganske som i virkeligheden er din helt noget af en junkie: Medicin til at hele eventuelle læsioner, speed til at tune reaktionstiden, anabolske steroider til overarmene og så videre. Hvis din helt bliver træt er der gratis sengepladser på byens kroer - Der er alligevel ingen gæster. Her kan du sove trygt til det bliver mørkt. Så bliver du smidt ud på gaden, hvorefter alle døre låses og barrikaderes: "Bank orkel! Vi ses vel i morgen!"...

Kamp er let: Gå tæt på og tryk på den røde til de er døde. Alternativt kan du skaffe en tryllestav eller en bue, stille dig i position og trykke på den røde til de er døde. Eller omvendt. Angrebene bliver værre nat efter nat, og Rambo-metoden er slet ikke nok: Det går galt på et tidspunkt, og selv om man kan gemme sin position, er dette ikke vejen frem. Det giver til gengæld bonus at skaffe sig en nøgle eller to og gå på opdagelse i de krogede tunneller under Maramons fædtede træer. Men det er farligt og kræver godt og dyrt udstyr. Og som helt får du ikke engang mindstelønnen. *Jakob*

C64

Disk kr 295

Grafikken er god, sine steder detaljeret og altid meget stilfuld. Lyden er til gengæld rigtig primitiv: Titelmelodi og simple effekter. Spillet er ikke særlig avanceret, men brillant designet og let at gå til med logiske menuer. "The Keys to Maramon" er glimrende for begyndere og afslappede rollespillere. Hardcore-freaks vil derimod med garanti foretrække "The Magic Candle" fra samme firma.

Grafik 84%
Lyd 31%
Gameplay 86%

OVERALL
82%

AMIGA

Kr 449

"The Keys to Maramon" udkommer til Amigaen om en månedes tid. Hav tålmodighed!

G A M E P L A Y UPDATE

Som altid runder vi spil-sektionen af med et kig på, hvad der er kommet af konverteringer, billigspil og opsamlere.



SHERMAN M4 - AMIGA

Action Sixteen

Kr 149

Vi anmeldte dette spil, da det først kom frem for lidt over et år siden. Spillet blev dengang takseret til 73% - og den karakter står vi ved.

Som navnet svagt antyder, er her tale om en tanksimulation. Der er jo udgivet en del af slagsen, og Sherman M4 hører absolut til i den bedre ende af selskabet.

Sherman M4 er programmeret af det franske softwarehus Loriciels, og spillet bærer da også præg af, at det er "made in France". Grafikken er nemlig rigtig imponerende - meget hurtig og med masser af synsvinkler.

Du styrer en lille gruppe tanks og et par jeeps gennem en række forskellige scenarier. Gameplayet er en kombination af action, simulation og wargame - absolut i den rækkefølge. For spillet er meget let at gå til, og egentlig også ret let at vinde over. Hvis du gerne vil snuse lidt til simulations-genren, og tidligere er blevet afskrækket af Microproses mustens-manualer, så er dette spil et udmærket bud.

OVERALL 73%

ARKANOID - C64

The Hit Squad

Bånd kr 59

Spillet har undertitlen "Revenge of Doh", og så kan du sikkert gætte, at det er en fortsættelse, vi her har med at gøre. Og ligesom det oprindelige Arkanoid-spil, bygger dette program på den enkle, afprøvede "Breakout"-opskrift: Du styrer et bat rundt nederst på skærmen, idet du prøver på at forhindre en lille bold i at ryge forbi dig. Når du rammer bolden, fiser den op i toppen af skærmen, der er kendetegnet ved en række farvestrålende blokke. Når kuglen rammer en blok forsvinder den, og når skærmen er helt renset, går du videre til næste bane.

Dette spil er klart bedre end de fleste andre Breakout-spil på markedet. Dels er gameplayet godt, og sværhedsgraden er helt rigtig justeret. Dels er både grafik og lyd langt over den sædvanlige standard for disse spil. Endelig byder denne version på usædvanlig mange ekstra features. Der er permanente blokke, bonus-blokke og en uendelig række af andre - mere eller mindre behagelige - overraskelser, som vi ikke skal afsløre her.

Hvis du endnu ikke har et Breakout-spil stående i din samling, så har du her chancen for at gøre et virkelig godt køb!

OVERALL 88%

HALLS OF MONTEZUMA - AMIGA (1Mb)

SSG/Electronic Arts

Kr 375

Dette spil har været ude til 64'eren i flere år, og nu har SSG langt om længe fået lagt sidste hånd på Amiga-udgaven. Det australske firma har som bekendt specialiseret sig i wargames, og "Halls of Montezuma" er ingen undtagelse. Her har vi virkelig et strategisk krigsspil i den klassiske stil!

Spillet tager udgangspunkt i det amerikanske marinekorps ("The few... the proud... the marines!"), men i stedet for at gengive et enkelt slag, skildrer spillet en lang række konflikter. Scenarierne strækker sig fra indtagelsen af Mexico City i 1948 til de to verdenskrige, Korea-krigen og sågar Vietnam. Et usædvanlig ambitiøst projekt, der heldigvis er lykkedes over al forventning.

Hvis du har prøvet andre af SSG's klassiske wargames (f.eks. "American Civil War" serien), så ved du, hvad du har at se frem til. Spil-designet er klassisk uden de store dikkedarer, så hvis du ikke i forvejen er wargame-fan, vil spillet nok ikke sige dig så meget. Men til alle andre: køb!

OVERALL 88%



KULT - AMIGA

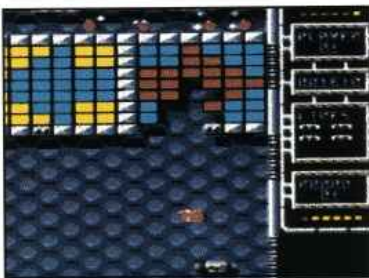
Action Sixteen

Kr 149

Dette spil lever godt op til sit navn: et rigtigt kult-spil! Nogen elsker det, andre hader det som pesten. Kult er nemlig et fransk spil på godt og ondt. Spillet kan bedst beskrives som et ikonstyret grafisk adventure.

Grafikken er virkelig stilfuld og original - det hele er holdt i en meget farverig tegneserie-agtig stil. Gameplayet er meget mystisk, og jeg må indrømme at det aldrig rigtig er lykkedes mig at komme særlig langt. Men spillet er stort, og hvis du har tålmodighed til at prøve kræfter med et enormt spil, og hvis du samtidig ikke er bleg for at sætte dig ind i et lidt bizart plot, så er Kult sikkert et forsøg værd. Men så afgjort et oplagt tilfælde af: Prøv før du køber!

OVERALL 70%



TOO BIN - AMIGA

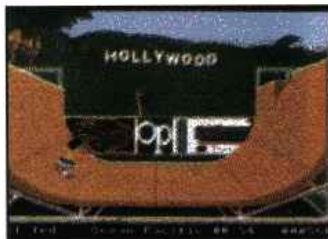
Respray

Kr 149

Respray er navnet på Domark's nye label for genudgivelser af tidligere fuldpriisspil. Men Too Bin er et spil, som Domark godt kunne have sparet sig at "sprøjte ud" igen...

Gameplayet i denne arcade konvertering er dybt weird: Du sidder i et oppustet bildæk, på vej ned af en rivende flod. Skærmen scroller lodret ned, og du skal undgå en række forhindringer, såsom klippekær, farlige dyr, jægere, fiskere etc. Uheldigvis er din figur næsten umulig at styre, og spillet er i det hele taget så simpelt, at du gør klogest i at lade det ligge på forhandlerens hyld.

OVERALL 35%



CALIFORNIA GAMES - AMIGA

Kixx

Kr 149

Åh disse minder... Der var engang et softwarehus, der hed Epyx. Idag huskes det amerikanske firma mest for den lange serie af "multi-event" sport-spil. Det startede med Summer Games, og så rullede lavinen ellers med spil som Summer Games II, Winter Games, og altså California Games, der nok må betegnes som et af de mere vellykkede spil i "serien".

Her kan du prøve kræfter med windsurfing, foot bag, skateboard og andre strand-aktiviteter. Grafikken er ikke specielt overbevisende, men de tekniske mangler opvejes tildels af en række humoristiske indslag.

Problemet med Epyx' spil er, at man ret hurtigt finder ud af, hvordan man bedst klarer de forskellige sports-discipliner. Og da hver disciplin er så begrænset, varer det ikke længe, før spillet havner på hylden for at samle støv. Prisen er blevet bedre - spillet er det samme. Og karakteren...

OVERALL 65%



DRAGON NINJA - C64

The Hit Squad

Bånd Kr 59

Vi blev nødt til at gemme dette spil for Christian. Hvis han havde opdaget ordet "Ninja" på forsiden, havde spillet aldrig overlevet længe nok til denne test!

Det kunne nu have været godt det samme, for ikke alene er Dragon Ninja uoriginalt - grænsende til det platte. Den tekniske udførelse er også ret middelmådig. Grafikken er ellers meget god med rimeligt flotte sprites og en pænt detaljeret baggrund. Men kollisionsdetektion halter gevaldigt, og der er slet ikke den fornemmelse af krops-kontakt, som man finder i et spil som "International Karate" eller for den sags skyld gode gamle "Way of the Exploding Fist". Og da gameplayet ikke på noget tidspunkt bevæger sig ud over "de sku' ha' nogen bank" stadiet, kan karakteren ikke blive bedre end:

OVERALL 57%

LEGEND OF FAERGHAIL

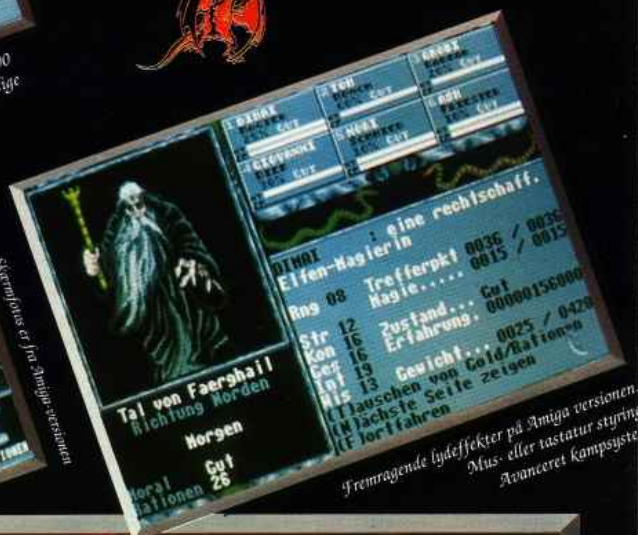
En grim skæbne venter indbyggerne i landet Faerghail. Alferne har solgt deres sjæle til den onde, og dermed sat dem selv i ondskabens tjeneste. Mærgen og plyndren, mord og massekre, alt sammen er hverdagskost for de arme mennesker i Faerghail, men alt håb er ikke tabt. En lille gruppe frihedskæmpere drager ud på et eventyr, alle med håbet om at redde Faerghail fra evig forbandelse og elendighed samt at få genvundet alfernes sjæle fra helvede.



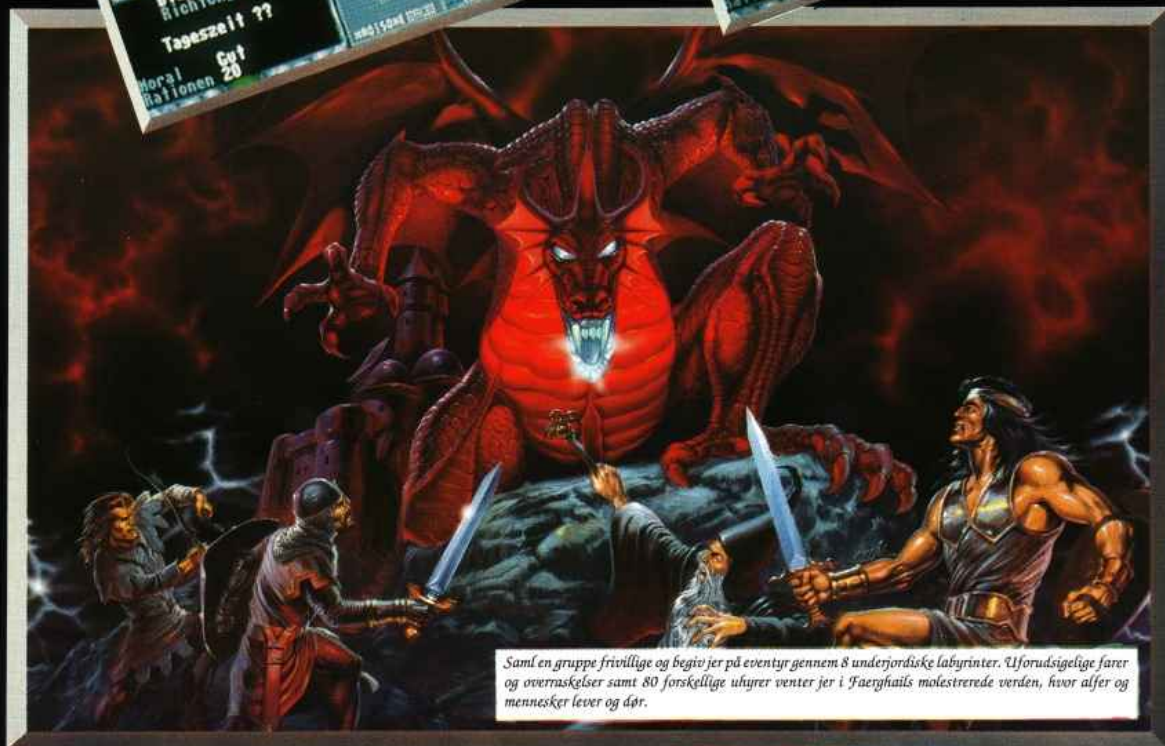
Hver underjordisk labyrint indeholder forskellig grafik og over 1000 forskellige rum.



Skræmmende og farverige verdensbillede



Fremragende lydeffekter på Amiga versionen.
Mus- eller tastatur styring.
Avanceret komposition.



Saml en gruppe frivillige og begiv jer på eventyr gennem 8 underjordiske labyrinter. Uforudsigelige farer og overraskelser samt 80 forskellige uhyrer venter jer i Faerghails molestrerede verden, hvor alfer og mennesker lever og dør.

Legend Of Faerghail findes til Amiga, PC 3.5" og PC5.25"

Vejl. udsalgspris incl. moms : 299,-

Interactivision postordre : 86-802700

INTERACTIVISION

GAMES PREVIEW

Vi løfter sløret for sensommerens spil-nyheder.

FINAL FIGHT

Da Haggar (tidligere gade-kæmper) blev udnævnt til byens borgmester, troede han, at han nu endelig kunne lægge sin hårdt-

slående hobby på hylden. Men nej.... Pludselig bliver hans datter, Jessica, kidnappet af den brutale "Mad Gear" bande. Så nu må Haggar altså gøre klar til sin sidste kamp (deraf spillets titel).

Du kan selv vælge, om du vil styre Haggar, eller blot en af hans to muskuløse livvagter. Den ene er ninja-kæmper, den anden kan karate. Og Haggar - han kan det hele. Sammen begiver de tre vre-

ZONE WARRIOR



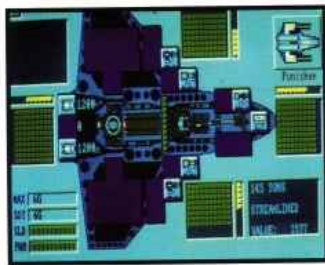
Platformspil har der været tærsket langhalm på siden "Manic Miner", men dette udspil fra Electronic Arts tegner alligevel til at blive lidt ud over det sædvanlige. Her spiller plot og puzzles nemlig en fremtrædende rolle. Historien er som følger...

Ved et ulyksaligt tilfælde har en ond og menneskefjendsk race, "The Geeks", fundet ud af, hvordan man rejser i tiden. Og selvfølgelig har de tænkt sig at udnytte denne viden til at få bugt med menneskeheden. Derfor har de infiltreret fem historiske tidszoner, hvor de håber på at påvirke begivenhederne i negativ retning for menneskene. Nu mener du måske, at vi klarer os udmærket uden disse væseners "hjælp", men tro mig: Det KAN blive værre. Og det bliver det, hvis altså ikke du griber ind...

Du er "Zone Warrior" - en genetisk muteret superkriger, udstyret med et våbenarsenal, der ville få Pentagon til at blegne. Din opgave er at rejse gennem de fem zoner: Forhistorisk tid, det gamle Egypten, Midtaldertiden, Det gamle Japan, og Atom-alderen. Hver zone er et spil i sin egen ret, og der er både kamp-action og puzzles, der skal løses. Fjenderne varierer selvfølgelig meget, alt efter hvilken tid du befinder dig i. Der er alt fra dinosaurer og hulemænd til mumier, ridere, drager og robotter.

Zone Warrior burde være ude til Amigaen, når du læser dette.

INTERCEPTOR



Nej, dette er ikke den klassiske flysimulator fra Electronic Arts. Interceptor er et nyt strategispil fra SSI.

Spillet er en licens over et kendt brætspil, hvor du styrer en eller flere karakterer gennem en række kamp-scener.

Konflikten står mellem "Terran Overlord Government" og "Renegade Legion", og så kan du sikkert godt gætte, at det er science fiction, vi her har med at gøre.

Scenarierne varierer fra angreb på rumstationer til uforfalskede dogfights i rummet. Og naturligvis er dine rumfigtere forsynet med laser, elektronkanoner og alt det andet isenkram, der angiveligt hører hjemme i det 21. århundrede.

Men selvom plottet er fri fantasi, så er gameplayet meget realistisk. Det hæveder SSI i hvert fald, og når man tager dette amerikanske firmas tidligere produkter i betragtning, er man tilbøjelig til at tro dem!

Interceptor udkommer sidst på sommeren til Amiga.

FLOOR 13



Hvordan ledes et moderne demokratisk samfund som vores?

Hvis du tror tøjlerne ligger i Folketinget eller i diverse Byråd, så er du naiv. Det mener Virgin Games, der snart udgiver et særdeles kontroversielt spil om, hvem der VIRKELIG bestemmer...

De bor i en anonym kontorbygning - på 13. sal. Officielt eksisterer de ikke, men reelt er det dem der afgør, om en regering skal falde eller fortsætte.

Det er dem, der dækker over skandaler og kontrollerer subversive elementer. Og hvis de subversive elementer bliver lige lovlig subversive, kan man jo altid løse problemet med hjernevask, tortur eller en fingeretulykke.

Mord, korruption og sågar tortur er redskaberne i den tophemmelige institution, som du i denne strategiske simulation får den tvivlsomme ære at være leder af.

Floor 13 udkommer til Amigaen sidst på året. Med mindre master-kopien da pludselig "forsvinder", eller program-mørerne kommer ud for et "uheld"...

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



Et langt navn til et stort spil... Med denne udgivelse åbner SSI et nyt kapitel i deres berømte "Forgotten Realms" rollespils-saga.

Du starter i byen Yartar, hvor du havde set frem til lidt velfortjent ferie ovenpå de mange eventyrlige strabadser, som AD&D-seriens forrige afsnit har kastet dig ud i. Men hvis du tror du kan tage dig en "slapper", så kan du godt tro om...

For gud ved hvilken gang har mørke kræfter sænket sig over det lille, skrøbelige fantasi-rige. Horder af vilde og blodtørstige uhyrer marcherer gennem den store Anaurach ørken, og hvis en eller anden ikke gør et eller andet meget hurtigt, kan situationen let udvikle sig i en kritisk retning.

Eller sagt på en anden måde: Verdens undergang.

Som altid ligger verdens skæbne i dine hænder. Du må begive dig ud på de øde, vidtstrakte sletter - i en søgen efter fire magiske statuer. Disse statuer er nemlig det eneste, der kan stoppe de onde magters invasion af riget...

Gateway to the Savage Frontier udkommer til C64 (disk) og Amiga (1Mb) sidst i august.

de gutter sig ud i byens gader...

Du kan ikke stole på nogen, selv betjentene er efter dig! Men ved hjælp af dine trofaste næver, knive og molotov-cocktails skulle det nu alligevel være muligt at pløje en sti gennem lovløsheden. En sti, der gerne skulle føre til din kidnappede datter.

Det lyder jo altsammen utroligt ide-forladt, men derfor kan det jo godt være meget sjovt - hvis ideen (den manglende) ellers er godt udført. U.S. Gold har konverteret spillet fra Capcoms arcademaskine af samme navn, så der skulle være udsigt til store sprites, hurtig action, og mulighed for at være to spillere på samme tid. Amiga-ejere kan desuden glæde sig til gadekamp i 32 farver (nok mest rød)... Final Fight udkommer i sensommeren til både Amiga og Commodore 64.

MYTH

Alle 64-ejere har hørt om dette spil. Måske er der nogen (heriblandt Christian Sparrevohn!), der ikke kan udtale det, men alle har hørt om det. Da Myth blev udgivet til 64'eren, modtog spillet et hav af udmærkelser fra den samlede computerpresse, så System 3 gik straks igang med at programmere en Amiga-version. Den er nu ved at være færdig...

Og der er lavet masser af ændringer! Hovedpersonen er blevet til en lille, barbarisk mandeskik-

kelse, og grafikken har fået et mere "konsol-agtigt" look. Spillet fylder tre disketter, blandt andet på grund af en omfattende intro-sekvens, et atmosfærisk soundtrack og masser af arcade-agtige lydeffekter.

Men gameplayet er (forhåbentlig) det samme fængslende mix af arcade adventure og beat'em up, som gjorde C64-versionen så populær. Lad os i hvert fald håbe, at det hele ikke drukner i simpel beat'em up action... Amiga-versionen af Myth kan udkomme hvert øjeblik det skal være.

CONFLICT: MIDDLE EAST

Trods titlen handler dette war-game IKKE om Golf-krigen. Og dog: spillets undertitel er "Arab/Israeli Wars: 1973-2", og spørgsmålstegnet hentyder til det hypotetiske scenarie, som SSI har inkluderet i spillet.

Hovedscenariet skildrer den Israelsk/Arabiske krig i 1973. Du kan selv vælge, hvilken side du vil spille i konflikten. Knus den arabiske invasion, eller realiser Saddams ønskedrøm: bryd igennem det israelske forsvar og indtag Tel Aviv!

Det hypotetiske scenarie foregår i 1990, og her får du din sag for i en vaskeægte ørkenkrig med moderne isenkram. Og tro nu ikke, at sejren bliver lige så let som i den netop overståede Irak-kon-

PEGASUS



Skydespillene er kommet for at blive - der vil sikkert altid være et marked for gode shoot'em ups. Det er begrænset hvor meget man kan variere gameplayet i disse spil, så konkurrencen kører mere på det tekniske plan, altså grafik og lyd. Og det er netop her, at dette spil har sin store force.

Du styrer Pegasus, den bevingede hest, fra venstre mod højre, mens du sender ildkugler afsted mod de fjender, der kommer til syne. Af og til står du af hesten for at vove dig ud i en nærkamp med nogle af de mere hårdføre modstandere. Her skifter spillet fra skydespil til beat'em up.

Vi har set en ufærdig version af spillet, og det mest bemærkelsesværdige er den fantastiske animation, som det er lykkedes at opnå. Pegasus flyver gennem luften på en utrolig realistisk måde, med bløde bevægelser og lange, flydende vingeslag. Gameplayet er der til gengæld ikke så meget at sige om, andet end "set før".

Shoot'em up freaks kan glæde sig til slutningen af august, hvor Gremling udgiver spillet til Amigaen. En C64-version dukker nok op et par måneder senere.

flikt. I dette spil gør fjenden rent faktisk modstand!

Conflict: Middle East udkommer til Amigaen sidst på sommeren.

CASTLES

Det amerikanske udviklings-team Interplay er nok mest kendt for Bards Tale serien, men om kort tid udgiver Electronic Artsholdets nyeste spil, der er helt anderledes. Faktisk er det så forfriskende "anderledes", at det let kan gå hen og blive et hit i Sim City klassen!

Castles er et strategi/rollespil, der foregår i middelalderen. Du er en godsejer, der skal opføre din egen middelalderborg. Det er helt op til dig, hvor murene skal opføres, hvor høje tårnene skal være, og hvor meget skat du vil opkræve hos de fattige bønder, der er så uheldige at bo i nærheden af dig og dit skøre forehavende. Og når du endelig har bygget din drømmeborg, skal du forsvare den mod angreb fra misundelige konkurrenter, som ikke har meget respekt for privat ejendomsret. I hvert fald ikke din...

De første indtryk tegner særdeles lovende. Ideen er original, og såvel grafik som lyd er i topklasse. Hvis forsinkelser kan undgås, skulle Electronic Arts udgive spillet til Amiga i løbet af de næste par måneder. Vi venter i spænding!

MAD TV

Archie har forelsket sig i Betty Botterblom, den henrivende tv-oplæser. Hver dag vandrer han rundt i korridorerne på den store "MAD" tv-station i håb om at få et glimt af sin udkårne. Men en dag sker der en interessant forveksling... Tv-stationens medarbejdere tror, at Archie er den nye tv-direktør, og Archie spiller gladeligt med. Nu kan han se Betty hver dag! Men jobbet som tv-direktør er ikke uden problemer. MAD-TV's programmer er nemlig ikke kendt for deres store underholdningsværdi, og stationen taber hele tiden markedsandele til konkurrerende stationer. Din opgave er at ændre stationens image, og erstatte det søvndyssende programudbud med mere farverige udsendelser, som kan bringe MAD-TV på ret køl igen.

Du skal planlægge programfladen, jage de hotteste news, producere dine egne udsendelser og serier, sabotere dine rivalers programmer, og meget andet. Og så er der jo Betty...

MAD-TV tegner til at blive en sjov og original simulation af livet på en moderne tv-station. Rainbow Arts, der udgiver spillet, lover at vi kan se frem til masser af sort humor, flot grafik og medrivende lydeffekter i dette spil om penge, kærlighed - og seertal!

Udkommer til Amigaen sidst på sommeren.

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomiechef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

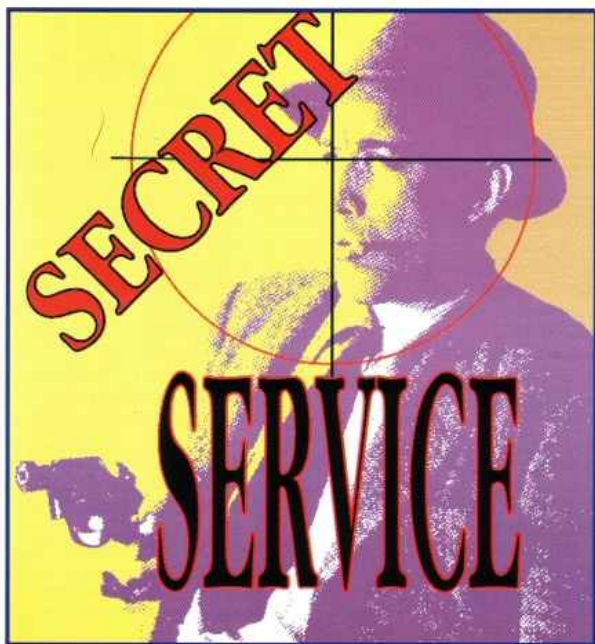
AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.



Vi er tilbage med flere smarte tips og tricks til, hvordan du kommer videre i dine spil!

SPEEDBALL II

Når du udruster dine mænd, skal du ikke investere dine penge i at udruste hele dit hold (samt udskifttere). Det er meget smartere at satse på nogle bestemte mænd på holdet. Du skal udruste følgende spillere med alt, og du får et bedre hold: målmand, centermid, leftmid og center-forward.

Du skal sørge for, at du får din kugle gennem "karusellen", sådan at alt, hvad du laver af point, derefter bliver fordoblet.

Grunden til at du skal forstærke leftmid er, at det er i den side, du skal score de fem stjerner. Din stærke spiller kan så nemt som ingenting slå modspilleren ud og få stjernerne.

Hvis du er så heldig at få den tingest, der får modspilleren til at stå stille, så skal du - i stedet for at score - gå hen og få kuglen i "karusellen" to gange og (hvis du ikke har det i forvejen) score stjernerne.

Hvis du vil score på en målmand, hjælper det at løbe lige foran ham. Når han så kommer ud mod dig, rykker du mod målet, alt imens han skrider forbi dig.

Disse tips, som er indsendt af Mikkel Pind i Østermarie, vil hjælpe dig med at få fat i flere penge, hvilket er meget vigtigt for dit videre spil. Dennis Christiansen i Helsingør har en anden fidus til, hvordan man skaber penge sammen:

Dette tip kan kun udføres, hvis man har en vis øvelse i spillet. Det går ud på, at man i første kamp spiller uafgjort (med vilje), og samler så mange penge som muligt. Bagefter kan man så foretage "indkøb" for sine penge. Omkampen køres efter samme system: Spil uafgjort, saml penge og køb ind. Sådan spiller man om og om igen, indtil holdet har så stor en styrke, at man kan tromle sig gennem turneringen uden problemer!

SECRET OF MONKEY ISLAND

I sidste nummer efterlod vi dig ved sword master'en. Når du har besejret hende, går du ind i byen igen. Spørg spåkonen om din videre fremtid. Snak med så man-

ge indbyggere som muligt. Gå ind på baren og saml alle kopperne sammen (5 stk.). Tal med den nedtrykte kok, og gå ud i køkkenet. Saml kødet op, og fyld et af krusene med grog. Gå hurtigt hen til fængslet, og skift krus, når det med indhold i er ved at smelte.

Brug kruset på låsen til Otis' celle (husk at få ham "med på holdet"). Tag derefter ud til sword master og overtal også hende til at være med.

Nu mangler du kun eet besætningsmedlem, nemlig manden i øens øverste højre hjørne. Åbn buret, og klap papegøjen på kinden (svæv over vandet ved hjælp af kyllingen). Gå hen til skibsrederen og spørg om kredit. Gå ind til købmanden og sig, at du har et job og gerne vil have kredit (husk kombinationen til pengeskabet). Når han bringer dig noten, siger du at du ikke har et job alligevel. Spørg ham om "sword master", og han forlader lokalet. Giv dig god tid til følgende: =bn pengeskabet ved hjælp af den kombination, du netop opsnusede. Stjæl noten, brug klokken og forlad stedet.

Gå tilbage til bådene og køb det faldefærdige badekar, der er ved at synke. Prut om prisen - den skal helst ned på 4000. Spørg om de ekstra godter, dette får prisen ned (specielt hvis du kritiserer det hele). Når skibet er dit, går du ned til molen i byen. Her møder du skibsrederen og din besætning. Sejl ud i det blå...

Som du sikkert har opdaget er dit mandskab ikke specielt arbejdsvilligt, så vi begynder fra en ende af: Gå ind i kaptajnens kahyt og kig dig omkring. Åben skuffen i venstre side af bordet. Saml bogen op og tag også pen og blæk fra bordet.

Gå nedenunder og gennem "hatch". I lastrummet skal du tage noget krudt i tøndnen til venstre, rebet midt på skærmen og noget vin i kisten til højre. Gå op i køkkenet og åben skabet. Tag en pakke cornflakes ("cereal") og åben den. Tag potten under bordet.

Gå tilbage til kahytten, og åbn skabet med "dimsen" fra cornflakes-pakken. Luk den lille kiste op, og luk skabet igen. Kig i dagbogen og på det lille stykke papir (husk sidstnævnte).

Gå ud på dækket og op i masten. "Pick up" flag. Prop lidt krudt i kanonens næse og lidt reb i bagenden. Gå ned i lastrummet og tag lidt mere krudt. Gå op i køkkenet og prop al muligt ragelse ned i gryden (dog ikke cotton t-shirt og kompas, se opskrift). Put t-shirten ind i flammerne og ud igen (cotton). Når du har tilsat nok, også krudt og vin, eksploderer gryden. Når du kan se øen, gør du følgende... HURTIGT: Brug lunten med "flaming mass", og gå hen til kanonens næse.

Nu befinder du dig på Monkey Island!

POLICE QUEST

Kim Sværeri i Esbjerg har sendt os dette tip, der desuden skulle virke på en række andre Sierra-spil, blandt andet Leisure Suit Larry.

Skriv "TP" eller "ROOM" og tryk return. Du kan nu vælge et hvilket som helst rum i spillet ved blot at skrive et tal og trykke return. Du kan også skrive "gimme gimme", hvilket skulle give dig alle de ting, du kan få.

NIGHT SHIFT

Mikkel G. Hansen i Greve er manden bag disse koder...

Level 2: Kirsebær, banan, banan, citron.

Level 3: Banan, kirsebær, ananas, blomme.

Level 4: Ananas, citron, ananas, ananas.

Level 5: Ananas, ananas, citron, kirsebær.

Level 6: Kirsebær, blomme, blomme, ananas.

Level 7: Kirsebær, ananas, citron, banan.

Level 8: Ananas, banan, ananas, kirsebær.

Level 9: Ananas, citron, citron, kirsebær.

Level 10: Citron, banan, blomme, blomme.

Level 11: Banan, ananas, kirsebær, blomme.

Level 12: Kirsebær, Blomme, banan, blomme.

Level 13: Blomme, kirsebær, banan, ananas.

LEMMINGS

Mikkel Pind i Østermarie har kreeret et par begyndertips til dette uimodståelige Psygnosis-spil:

Det er tit en god ide at lade nogle arbejderlemmings gå foran. Lad dem lave det grove, og indhægn de andre med nogle spærrelemmings. På den måde sikrer du, at det ikke går ud over hele flokken, hvis noget går galt. For arbejdet kan sagtens klares af en enkelt lemming.

Før du starter på en ny bane, er det tit en smart ide at pause spillet, så du i ro og mag kan lægge en plan over, hvordan du vil tackle banen.

BARDS TALE III

Christian Boel er ikke tilfreds med de tips, vi hidtil har bragt om dette spil. Her er Christians eget bud på, hvordan du bedst tackler dette populære rollespil fra Electronic Arts.

1. Gruppesammensætning:

Når man sammensætter sin gruppe, er det vigtigt at huske, at de fire første er dem, der kommer i direkte kontakt med fjenden (melee-range), mens de tre bageste nærmest udgør en slags artilleri. Det er altså dumt at have en

◀trollmand, tyv eller bard i forreste række, da de ikke kan udfolde sig optimalt i denne udsatte position. Lad hellere krigerne gøre det grove arbejde, mens troldmændene tager sig af de modstandere, der kræver speciel opmærksomhed (såsom drager og andet kryb, der gemmer sig nede bagved!).

2. Barden:

Serien hedder ikke "Bards Tale" for ingenting! Du vil spare mange spell points ved at have ham med i din gruppe. Ligesom troldmændene virker han bedst fra bageste række. I slutningen af spillet vil han dog med fordel kunne bruges i frontlinjen.

3. Chronomancer:

Vær ikke for hurtig med at lave en af dine troldmænd til en Chronomancer, og spring ikke nogen levels over. En Chronomancer har brug for mange spell points (omkring 28 spell levels skulle være nok, dvs. conjurer, magician, sorcerer, wizard).

4. Geomancer:

Fedt, nu kan du have syv troldmænd! Eller kan du? En kriger, der går over til at være en Geomancer, mister en hel del af sin kampkraft. Og værre endnu: Monstre vil automatisk gå efter troldmænd i forreste række! Det er ikke sikkert, at han dør af det, men hans spell points ryger hurtigt væk. Du kan roligt nøjes med en, og helst den mest intelligente! (bemærk: ikke før 5. dimension).

5. Hawkslayer og andre NPC's:

NPC står for "non-player characters", altså figurer der styres af computeren. Til forskel for Bards Tale II er det ikke nødvendigt at have en plads åben i din gruppe, men hvis du tagertil Arborea tidligt i spillet, er det alligevel tilrådeligt at holde en plads åben til Hawkslayer!

6. Generelle tips:

Lav kort over alle de vigtige steder, du kommer til. Ellers går du glip af vigtige tips.

XP (Experience points) fås kun ved hårdt og energisk arbejde, men der er en enkelt smutvej: Hvis du tager en level 1 kriger/trollmand med ned og nakke Grilhasti - UDEN i mellemtiden at have besøgt "The old man" - får du en hel masse XP levels, ganske gratis! Dette er specielt nyttigt, når du vil have nye medlemmer i gruppen.

Den "idelle gruppe" findes ikke - det afhænger i høj grad af, hvad du selv foretrækker. Den sammensætning, jeg selv finder mest effektiv, er følgende:

Hunter (Half-orc)
Paladin (Human)
Warrior (Human)
Gard (Human)
Geomancer (Half-elf)
Chronomancer (Elf)
Archmage (Elf)

TOYOTA CELICA GT RALLY

Det kan ofte være irriterende at tabe kostbare sekunder, bare fordi man kører galt en enkelt gang eller to. For at undgå dette skal man, når man er kørt galt, trykke på HELP. Man kommer nu til options-skærmen. Herefter trykker man fire-knappen (eller venstre museknap) for at komme til at køre igen. Fidsen er, at computeren herved glemmer at lægge de 20 straf-sekunder til ens tid. Tak til Bo Barken i Farum for dette trick.

CREATURES

Tak til Mads Bagterp for denne liste over, hvilke våben man skal købe - og hvornår:

Stage 1.1: (Ingen heks).

Stage 1.2: Super droopy, Fireball.

Stage 1.3: (Ingen heks).

Stage 2.1: Fall up, Fireball, Scatterball.

Stage 2.2: Fireball, Droopy.

Stage 2.3: (Ingen heks).

Stage 3.1: Flamer, Flamer, Fall up.

Stage 3.2: Super droopy, Fall up, Flamer, Droopy.

Stage 3.3: (Ingen heks).

APPRENTICE

Vil du gerne have flere penge end du orker at bruge? Så prøv at følge Steen Christensens tip:

På syvende level - lige efter man er kommet ind i hulen, forbi døren, og så et par skærmlængder videre - er der en skjult kontakt. Ved at aktivere kontakten kommer der seks mønter til syne. Tag mønterne, og vip kontakten frem og tilbage igen. Flere mønter!

Dette kan man gøre så længe man vil. Der er uanede mængder af penge, så herefter behøver du aldrig mere studere priser, når du besøger en forretning...

ULTIMA V

Bo Houborg Dam i Fredericia vinder en spilpræmie for denne omfattende guide til femte afsnit

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:
Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

COLONELS BEQUEST

Steinbjørn Sørensen i Herlev har sendt os nedenstående guide til starten på dette spændende Sierra-spil.

FØRSTE AKT:

Udspørg Ethel. Se Lillian tage parfume på på badeværelset. Tryk på våbenskjoldet... Spioner på Fifi og obersten. Se på Dr. Wilburs seng og hans taske. Undersøg oberstens cigar. Undersøg Clarences cigar. Flyt bornholmer-uret og spejlet. Spioner på Rudy og Gloria. Spioner på Clarence og Gertrude. Undersøg karaffen med cognac.

Ting der skal gøres, før du kan gå videre til andet akt: Gå til oberstens soveværelse og se ham med Fifi. Nedenunder skal du se Gertie og Clarence snakke sammen i salonen. Se Rudy og Gloria i billiard-rummet. Senere skal du se Gertie sove på hendes værelse.

ANDET AKT:

Se på gulvet nær Gerties rum. Tag håndklædet. Undersøg alle dedøde mennesker, du finder. Se på oberstens våbensamling. Flyt spejlet og bornholmer-uret. Spioner på Clarence og Wilbur. Udspørg Lillian. Tag benet og giv det til hunden. Undersøg hundehuset. Se Lillian sidde alene i biblioteket. Spioner på Clarence og Gloria.

Ting der skal gøres, før du kan gå videre til tredje akt: Se Wilbur og Clarence skændes udenfor. Se Lillian og Celie i køkkenet. Se Wilbur læse alene i biblioteket. Find Gerties lig udenfor billiard-rummet.

TREDJE AKT:

Flyt spejlet, bornholmer-uret og våbenskjoldene. Find stokken i det hemmelige rum. Tag ildrageren fra biblioteket. Spioner på obersten. Undersøg Wilburs lig og tag monoklen. Se Lillian lege i legehuset. Spioner på Gloria. Tag kiksene fra Jeeves rum. Tal med Celie, udspørg hende og giv hende halskæden. Tag guleroden fra Celies hus. Se på Dr. Wilburs seng og taske. Find loftsnøglen, der er gemt i oberstens rum. Tag elevatoren til loftet. Læs avisen. Kig på tøjet i kufferten på loftet. Se også i kufferten senere i dette akt. Se Rudy og Fifi slås.

Ting der skal føres, før du kan gå videre til fjerde akt: Se Lillian i hendes legehuse, mens hun læser for sine dukker. Se Gloria alene i billiard-rummet. Se Rudy og Clarence skændes i deres gæsterum. Se Rudy og Fifi sammen. Find Wilburs lig i stalden.

i det fantastiske Ultima-epos. Bemærk at disse tips er skrevet med udgangspunkt i C64-versionen.

* Kodeordene til hulerne er:

Covetous: AVIDUS

Deceit: FALLAX

Despise: VILIS

Destard: INOPIA

Wrong: MALUM

Hythloth: IGNAVUS

Shame: INFAMA

Doom: VERAMOCOR

* De forskellige mantraer:

Humility: LUM

Spirituality: OM

Honor: SUMM

Sacrifice: CAH

Justice: BEH

Valour: RA

Compassion: MU

Honesty: AHM

* De tre shadowlords:

(Ondskab - Navn - Flamme - Sted)

Cowardic - Nofentor - Courage -

Serpentshole

Falsehood - Faulinei - Truth - The

Lycaem

Hatred - Astaroth - Love - Empath

Abbey

* Nyttige tips:

Magiske nøgler kan købes i Kri-

sti (Serpents Hole), eller du kan

finde dem i en hul træstub i byen

Minoc.

Kodeordet til Resistance er

"DAWN".

Kodeordet til Oppression er

"IMPERIA".

Klosteret for Spirituality finder man, hvis man går ind i Moongate ved midnat.

De forskellige "shards" ligger i Underverdenen. Med en shard går man til den flamme, der er modsat shardens evner. Du stiller dig under flammen og råber navnet på den pågældende shadowlord. Denne kommer så til syne over flammen. Så snart han står på flammen, skal du bruge sharden.

I Lord British' kammer er der et klaver. Hvis du spiller første strofe af melodien "Stones" på klaveret, åbner der sig et hemmeligt rum, hvor der står en trækasse ("woodbox"). Den skal bruges til at befri Lord British med.

Der ligger en amulet i hulen "DESTARD". Den gør det nemmere at komme gennem mørke-zonen, der ligger omkring indgangen til hulen "DOOM".

I "Keep Stone Gate" er der et scepter, der gør det muligt at komme gennem barriererne i hulen "DOOM".

For at redde Lord British skal du gå til ottende level i hulen "DOOM". Her finder du et rum, hvori der står et spejl. Stiller du dig foran spejlet, bliver du teleporteret til en spejlvendte verden, hvor Lord British bliver holdt fangen. Du skal give ham trækassen.

UNIX nu også på Amiga

UNIX er et operativsystem, der bliver brugt i forbindelse med store mainframe-systemer og lignende rigtigt store og professionelle computersystemer. Og nu kan man også få det til Amiga!

Af Emil H. Pedersen

Før vi går igang med selve anmeldelsen af Amiga-Unix, skal du først have lidt om historien bag UNIX.

Unix blev udviklet i begyndelsen af 70'erne og er som sådan et af de ældste operativsystemer i brug i dag.

Faktisk er det først gennem de senere år, at masserne har fået øjnene op for systemet. Dette skyldes til dels at Unix har været (og til en vis grad stadigvæk er det) omgivet af en kult-agtig atmosfære. Det hele begyndte, da Brian Kernighan (AT&T, Bell Laboratories, USA) implementerede UNICS på en allerede dengang aldrende PDP-7 mini, i assembler. Projektet skabte så meget opmærksomhed, at man anskaffede en større maskine hvortil man gerne så systemet overført. Dette betød at alle programmer måtte rekonstrueres. Til dette formål faldt valget på et nyt sprog, netop udviklet af Dennis Ritchie, kaldet C.

Herefter gik det slag i slag, og langsomt spredte UNIX, som man havde valgt at kalde den nye version, sig til universiteter over hele verden. Stort set alle sourcekoder var til rådighed for brugerne, og alle var begejstrede. Alle lavede modifikationer og forbedringer, som man foretog hinanden på store internationale konferencer.

Efterhånden som tiden gik, og systemet vandt større og større udbredelse, begyndte AT&T at begrænse adgangen til source-koderne. Dette stoppede "anarkiet" til fordel for organiserede kommercielle forhold. Således var grundlaget for udvikling i operativsystemer, med UNIX som grundlag, fjernet.

Men heldigvis blev et system kaldt MINIX udviklet i Holland, af Andrew Tanenbaum. I første omgang kun til PC-kompatible maskiner. Men idag kan også Amigaejere, takket være Raymond Michiels og Steven Reiz, hoppe med på UNIX/MINIX vognen.

Mini Unix

MINIX er faktisk ganske imponerende, det både ligner og opfører sig (umiddelbart) som UNIX. For sammenlignings skyld prøvede jeg et par af de scripts jeg anvender til daglig, og de virkede faktisk fint. Lige såvel som jeg følte mig på hjemmebane i ELVIS (VI). Alt hvad der behøves er en Amiga 500, helst med minimum 1MB RAM og 2 diskettered. Des-

værre kan Amigaversionen af MINIX ikke installeres på harddisk, hvilket sætter en naturlig begrænsning i praktisk anvendelighed. I den forbindelse skal Prentice Hall have et lille minus: på pakken skrives at harddisk ikke er påkrævet - Nej; for Amiga-MINIX understøtter overhovedet ikke harddisk! I den forbindelse skal man dog huske på, at MINIX er udviklet med undervisningsformål for øje. Det vigtigste er altså at man har mulighed for at lære alle væsentlige aspekter af hvordan operativsystemer designes og fungerer. Det er derfor heller ikke nogen tilfældighed at alle source-koder medfølger på disketter.

Præsentation

MINIX kommer i en imponerende æske med en manual på 682 sider i ringbind. Stort plus for præsentationen.

Manualen er opdelt i en række sektioner, omhandlende information omkring procesbegreber, hvordan MINIX recompileres, samt en udvidet sektion, hvor de mere komplekse kommandoer/programmer gennemgås. Dette gælder f.eks. ELVIS, Bawk (awk under UNIX/XENIX) og Grep. Mere om disse senere. Udover selve operativsystemet medfølger versioner af praktisk taget alle kendte UNIX utilities, samt en C kompilier, således at man kan udvikle egne utilities, eller modificere eksisterende. Kompileren er baseret på Kernighan & Ritchie-standard, hvilket betyder at den har et par begrænsninger i forhold til den idag meget udbredte ANSI standard. F.eks. kan man ikke anvende "funktionsprototyper", det vil sige at man ikke kan definere datatyper i funktionshoveder. Dette er relevant i forbindelse med parameteroverførsel. Tager man disse forhold i betragtning er det muligt at udvikle systemer på en maskintype, og uden videre overføre koden til en anden maskine (Amiga <-> ST, Macintosh, PC osv.).

Login

Tiden er nu kommet hvor vi tænder vores Amiga og ser nærmere på "sagerne". Efter at have boot'et fra den medfølgende diskette er vi klar til at indtaste vores login (brugernavn) og password. Herefter får vi en shell, fuldstændig identisk med "standard Bourne shell" (Unix brugere vil ikke genkende til dette).

Amigabrugere kender shell begrebet fra Commodores egen shell, samt Arp. Faktisk har begge disse shell's en del lighedspunkter med UNIX/MINIX. En ulempe er naturligvis de relativt hyppige disketteskift, for at finde de ønskede kommandoer. Især fordi man ikke blot skifter diskette, man "mounter" devices (enheder).

Dette er en udmærket løsning under UNIX, idet man kun sjældent "mounter" nye harddiske. Under MINIX derimod kan det godt blive lidt trættende i længden, specielt fordi man er nødt til at "unmount" en device, før en ny (diskette) kan "mountes". Men okay - fremgangsmåden er den samme som under UNIX, og så får man da noget erfaring med det.

Ser man bort fra detaljen omkring disketteskift, er det ikke umiddelbart nemt at opdatere, at man ikke arbejder under UNIX - det skulle da lige være for visse navneforandringer for velkendte utilities. F.eks. kan nævnes editoren VI, som er kommet til at hedde ELVIS (kan dog også aktiveres ved at taste VI).

Utilities

Som tidligere lovet skal vi nu kigge lidt på et par af de programmer, brugeren har adgang til. UNIX' store force er måden hvorpå alle utilities er integrerede, samt særdeles avancerede script (batch)faciliteter. Faktisk er det sandsynligt at man ikke behøver at kode så meget som en enkelt linie C for at løse en given opgave - det er dog ikke sikkert, at løsningen er mere elegant, men den er inwertfald simple.

Kommandoen AWK foretager tekstformattering, og er således anvendelig, hvis man har en ASCII-fil man ønsker at opdele i kolonner, slette/tilføje linier m.m. Programmets styrke ligger i at retlingslinierne for en given formattering opstilles i et C lignende sprog. Kun brugerens fantasi sætter begrænsninger for denne kommandos anvendelighed.

Grep (findes i en mængde varianter) søger gennem en eller flere ASCII-filer for givne forekomster af en given søgestreng. Der findes i øvrigt en afart af Grep, der foretager samme søgning i binære filer (kun UNIX/XENIX).

Herudover skal programmer som Sed, find & file nævnes, jeg vil dog overlade til læsere at opdatere disse

kommandoer selv, efter at have anskaffet MINIX. Dette gør sig også gældende for MINIX' vedkommende, dog savnes en række af de rigtigt avancerede utilities som YACC, LEX (anvendelige til kompilierkonstruktion), men de er næppe relevante til en "forskningsversion" som denne.

Ctrl D

Der er ingen tvivl om at UNIX er en magtfaktor (selv IBM er hoppet på vognen med AIX (UNIX klon), i erkendelse af "lukkede" systemer ikke er sagen). Ynsker man derfor at udvide sit kendskab til UNIX er det absolut ikke nødvendigt at investere i den rigtige vare i første omgang.

MINIX koster under 1/10 af UNIX/XENIX, og kender du MINIX ud og ind kan du med god samvittighed sige at du har kendskab til den rigtige vare.

Minix 1.5, pris kr.:?????

UNIX/XENIX:

I artiklen nævnes UNIX og XENIX som den virkelige vare i forhold til MINIX. Forklaringen er den at XENIX ikke er UNIX, men det er pokkers svært at se forskellen. Faktisk er det blot en anden fabrikant (SCO - Microsoft) der fabrikkerer XENIX. Hvorimod AT&T har æren for UNIX.

I praksis:

At MINIX rent faktisk ER anvendeligt bevises bl.a. af Datanomuddannelsen, der anvender systemet og bogen "Operating systems, Design & Implementation" i undervisningen om operativsystemer.

Shell:

En shell er, som navnet antyder, en skal mellem brugeren og operativsystemet. Det er "shell'en" der fortolker brugerens input (kommandoindstilling m.m.) og udfører en given handling. Ligeledes tager skallen sig af omrindring af input/output og "piping" af data. Yderligere viden omkring MINIX/Operativsystemer: Datanomuddannelsen (Fag: Operativsystemer), Niels Brock Copenhagen Business College, Fiolsstræde 44, 1171 København K

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000 Studie:	10.300,-
AMIGA 2000:	11.995,-
AMIGA 3000 fra:	24.395,-

Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrev	995,-
XT-kit	3.175,-
AT-kit	6.650,-
Intern genlock	2.435,-
20 Mb harddisk	3.875,-
50 Mb harddisk	6.100,-
2 Mb RAM-kort	2.665,-
8 Mb RAM-kort	6.785,-
68020 ACC. kort	9.760,-
68030 ACC. kort	10.980,-
Ring og hør på studiepriser!	

Monitorer

Commodore 1084s	2.395,-
Philips 8833-II	2.399,-
Philips monocrome	1.095,-
Alle monitorer leveres m. kabler.	

Printere

Star LC 20	1.825,-
Star LC 24-10	2.795,-
Star LC 24-200	3.395,-
Star LC 24-200c	3.995,-
Star LC 200 Colour	2.695,-

Leveres med 2 år's
autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med
DK manual+kabel.

ABSOLUT

Printere fortsat

Star laser LS-8II
Den nye! 8 sider/min.
Og 1 Mb ram **9.775,-**

MPS 1230 **1.695,-**
MPS 1550C **2.695,-**

(MPS 1230 og 1550C er også til C64)

SOMMER TILBUD
Fujitsu SP320Q **2.995,-**
Olympia ESW 1000 **1.995,-**

*Fujitsu SP320Q og Olympia ESW 1000
er typehjulsprinter.*

Joystick

The Arcade	260,-
The Boss	199,-
Red Ball	329,-
Super three way	395,-
Super Pro Autofire	295,-
Quickshot Apache 1	125,-
Quickshot Python 1	
TURBO III	178,-
Quickshot Maverick 1	225,-
Quickshot Trådløs	
2 stk. i pakke	495,-

Diskdrev

ALFA DATA Diskdrev	
3.5 Med afbryder og	
gennemført bus	995,-
Qttec 5.25" diskdrev	
Tænd/sluk bus	1.595,-
Commodore slimline	
3.5" diskdrev	1.095,-

Disketter

Basf 3.5"	99,-
Basf 5.25"	78,-
Esselte 3.5"	99,-
Esselte 5.25"	46,-

Disketter fortsat

SOMMER TILBUD!
100 Stk. NO NAME
3.5" DD/DS **395,-**
100 Stk. NO NAME
3.5" HD/DS **799,-**

Harddisk

Commodore A590
20Mb, med mulighed
for 2Mb RAM udv. **4.295,-**
RAM pr. stk. 512Kb **295,-**
GVP 42Mb harddisk **5.495,-**
GVP 52Mb harddisk **5.995,-**
GVP 105Mb harddisk **8.995,-**
1Mb RAM moduler **600,-**

AMIGA TEKNO PAKKE

Pakken for den lille tekniker,
imponér dine venner og forældre.
Lav dine egne spændende og
lærerige elektronik forsøg.

Pakken består af:

- 1 stk. AMIGA 500
- 1 stk. TEKNO PAKKE,
bestående af:
- Elektronik Kursus
- Komponenter
- Eget Programmeringssprog
- -og meget meget mere

Mulighederne er simpelthen
ENDELØSE !!!

PRIS 4.495,-

Indstikskort A500

DMA-Port Kabel	495,-
DMA-Port forlænger	195,-
DMA-port expander	585,-
Nordic Power	
Cartridge	999,-
Action Replay	
MKI	999,-

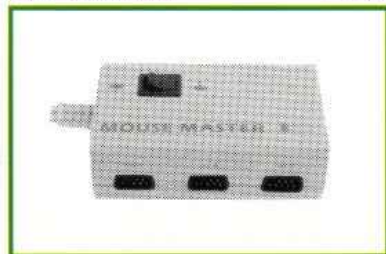
AMIGA

Musik & Lyd

Datel Sound Sampler	1.495,-
Amitech sampler	795,-
Datel Midi interface	695,-
Alcotini sound sampler	795,-
Creative Sound sampler	849,-
Audio Master III	745,-
Intersound	895,-

Tilbehør

Amiga TV modulator	295,-
mousemåtter	78,-
Mousemaster joystick-	
mus omskifter	395,-



A10 stereohøjttalere til	
alle Amigamodeller	385,-
Støvlag til A500	150,-
Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
Multiplayer kabel 2m.	195,-
Diskbox 80 stk. 3.5"	89,-
Diskbox 100 stk. 3.5"	110,-
Diskette taske 10 stk.	129,-
Diskette taske 20 stk.	185,-

Kommunikation

Tornado 2400B modem	1.695,-
Mini modem	1.495,-
Online komm. prg.	1.195,-

Bruger- programmer

Interword	695,-
Interspread	695,-
Haicalc	395,-
The Works	995,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Excellence	3.495,-
Superbase	495,-
Amiga Budget	495,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	695,-
Quarterback Vers. 4.2	595,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.10	2.395,-
Maxiplan Plus	1.395,-

CDTV

Commodore's nye interaktive multimedia system, er den geniale kombination af knivskarpe billeder og krystallklar CD lyd. CDTV systemet er som skabt til undervisning, informationssøgning og underholdning. De mange tilslutningsmuligheder og den enorme kapacitet (Op til 550Mb pr. CD).

Kom ind i vores butik eller ring og hør nærmere på alle de spændende muligheder, der åbner sig i den uforglignelige CDTV verden.

INTRODUKTIONSPRIS 6.495,-

RAM udvidelser

A501 Commodore	
512Kb RAM udvidelse	595,-
ALFA Data 512Kb RAM udv.	
Med ur + afbryder	399,-
ALFA Data 2Mb RAM udv.	
Med GARY Adp., ur og afb.	
Uden RAM	798,-
ALFA Data 2Mb RAM udv.	
Med GRAY Adp. RAM,	
ur og afbryder	1.495,-
AdRAM 560 2Mb Udbyg-	
gelse til A 540. Med RAM	2.350,-
AMIGA 1000 1.5Mb RAM	
udv. Insider II, leveres	
uden RAM	2.395,-

Video/Grafik

Flatbed Scanner	5.995,-
Håndscanner	2.495,-
Videon 3.0	3.795,-
DPaint III m. DK manual	895,-
Digipaint	795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 3.0	1.995,-
Digiview 4.0	2.495,-
Photon Paint 2	695,-
TV text Professional	1.895,-
TV Show	1.295,-
Pro Video Plus	3.995,-
Professional Page 2.0	2.995,-
Professional draw 2.0	1.995,-

IC Kreds

Gary	175,-
Denise	360,-
Paula	460,-
Agnus	260,-
Agnus 1Mb Chipmem	260,-
8520	125,-
68000	155,-
Kickstart 1.2	250,-
Kickstart 1.3	250,-
Hybrid Video	165,-

Alle reservedele til Commodore Computere lagerføres.

Mus & Trackball

Mega mouse 200 dpi	295,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	495,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	
Kan bruges som Joystick	
med autofire på C64	695,-
Optisk mus 300 dpi	595,-
ALFA Data mus 280 dpi	
Lev. med måtte og holder	395,-

Vi forbeholder os retten til at ændre priser og specifikationer uden varsel.
Alle priser er inkl. moms

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



Poulsen Computer Center

CENTERAFDELINGEN

City 2, Plan 3
2630 Tåstrup

Telefon 42 99 09 77
Fax 43 71 09 77

C så at komme igang!

Programmerer du til Intuition, Graphics eller andre Amiga-biblioteker, er pointers en nødvendighed. Læs her om dette og meget mere.

Af Henrik Clausen

Blandt det kraftigste (og sværeste..) i sproget C er pointere, arrays og regning med dem. Grundreglerne er egentlig simple nok, og kan man dem, er det ikke slemt at arbejde med dem. Med passende behandling af pointer variable kan man løse mange komplekse problemer på en meget elegant måde.

Hvorfor?

Til elementær programmering bruger man normalt ikke pointere og arrays, men når man tager fat på rigtige programmeringsproblemer, bliver det hurtigt nødvendigt.

Programmerer man til Intuition, Graphics eller andre Amiga biblioteker, er pointere en nødvendighed - næsten alle funktioner bruger pointers! OpenWindow() funktionen bruger en pointer, og giver en pointer tilbage:

```
struct Window *OpenWindow(struct NewWindow *NW);
```

Hvad starter vi med?

En pointer er en adresse på et sted i computerens lager, hvor der typisk ligger en variabel, en struktur eller en anden pointer. Det er ganske simpelt.

Hvordan skriver vi det i C?

Har vi en variabel X, kan man finde adressen på variabelen ved at bruge '&' operatoren - &X får vi kun selve 'pegepinden' - men ikke noget.

```
int X; /* Variablen ovenfor */
int *P; /* En pointer til int */
```

```
/* I P kan vi gemme adressen af X: */
```

```
P = &X;
```

```
/* og nu kan vi bruge *P istedet for X: */
```

```
*P = 41; /* Giv en værdi */
(*P)++; /* Forøg den */
printf("X er nu: %d\n", X); /* Vis resultatet */
```

Svaret her er 42 - hvor vi har arbejdet på X gennem P.

Ved at erklære en pointervariabel (som P), får vi kun selve 'pegepinden' - men ikke noget, den peger på! Hvis vi brugte *P (*P=41) uden at give P en passende værdi (P=&X), ville vi få en hurtig Guru Meditation, normalt en adress error (Guru 00000003).

Arrays - i familie med pointers!

Et array ligner en pointer, men vi får automatisk reserveret plads til de enkelte elementer. For at lave ti integers, bruger vi følgende erklæring - tallet i [] angiver antallet af elementer. (Bemærk, at arrays i C altid starter med element nummer 0!)

```
int X[10]; /* Array på 10 */
/* Elementerne er nr 0..9! */
```

```
int *P; /* Bruges igen */
```

De enkelte elementer i X bruger vi ved at bruge klammerne igen:

```
X[2] = 50;
X[1] = X[2] / 25;
X[0] = X[2] - 4 * X[1];
```

For at komme igennem alle elementer i et array bruges normalt en for-sætning:

```
int i;
for (i=0; i<10; i++)
    X[i] = i;
```

Nu begynder det magiske:

```
P = X; /* P peger nu på X[0] */
P++; /* P peger nu på X[1]! */
*P = -8; /* Sætter X[1] til -8 */
```

```
printf("X[1] = %d\n", X[1]); /* -8 */
```

Den enkle sandhed er, at pointers og arrays kan bruges næsten ubegrænset. Forskellen er, at når man erklærer et array, bliver der reserveret plads til elementerne - en pointer har kun en adresse, ingen elementer.

Et par linier mere til eksemplet ovenfor - en pointer kan bruges som et array:

```
P = X; /* Peger på X[0] */
P[3] = 86; /* Brug X[3] */
P = P + 3; /* Tre elementer frem */
printf("P peger nu på X[3], som er: %d\n", *P); /* 86 */
```

Pointer aritmetik - at regne i pegepinde!

I eksemplet ovenfor lagde vi 3 til P - det kaldes 'Pointer aritmetik' - (regning direkte på pointere), og er en vigtig grund til at C er så populært. En pointer peger på elementer af en bestemt type (int i eksemplet), og man kan lade en pointer vandre langs et array fra element til element ved simpel addition.

Ovenfor har vi et par eksempler:

P++ flytter P til at pege næste element.
P-- flytter tilbage til det foregående.
P = P + 3 flytter tre elementer frem.

Alt uanset størrelsen af det element, P peger på. I Amiga C (Lattice/SAS Aztec, DICE), er en int 4 bytes, så værdien af P (der er en fysisk adresse) forøges med 4 ved P++; Hvis P pegede på en anden type element, ville P ændres med et andet antal for hvert element - for en double 8 bytes.

Det vigtige er her, at vi ikke har brug for at vide det. Blot vi lægger til eller trækker fra pointeren, klarer compileren resten.

Man kan også regne omvendt: Hvis P og Q begge peger til det samme array, og P<Q, er antallet af elementer fra P til Q (incl. begge): Q - P + 1.

Igen meget simpelt i sig selv, men ret uvant i forhold til andre sprog, og alle detaljer er meget vigtige. Sjusker man med detaljerne her, virker koden i bedste fald ikke, og tit får man en Guru Meditation. Pointers er meget effektive, men de kan også lave meget rod uhyggelig hurtigt!

Flere arrays (nye dimensioner)

Det er meget almindeligt at bruge arrays med flere dimensioner. Det erklæres i C som et array af arrays, en naturlig forlængelse af, hvordan man laver almindelige arrays. For at få et array med 10 rækker X 10 søjler, bruger vi:

```
int XY[10][10];
```

For 10 af disse flader (10 X 10 X 10 elementer), erklæres:


```
int XYZ[10][10][10]; /* OBS: fylder 4K */
```

Nu kan vi komme til elementerne i XY ved at angive, hvor vi vil ind:

```
XY[4][2] = 15;
```

Tilsvarende i XYZ, med tre dimensioner:

```
XYZ[3][1][3] = 29;
```

For at komme igennem alle elementer i XYZ vil vi typisk bruge tre forsætninger inden i hinanden (kaldes 'nesting'):

```
int i,j,k, Sum;
```

```
Sum = 0;
for (i=0; i<10; i++)
  for (j=0; j<10; j++)
    for (k=0; k<10; k++)
      Sum = Sum + XYZ[i][j][k];
```

(ExpertMode(ON))

/* Advarsel: følgende linier indeholder risiko for hovedpine! */
Man kan også lave en tilsvarende 3D pointer:

```
int ***P; /* Pointer til Pointer til Pointer til int */
```

Det er for virkelig erfarne C programmører :-)

De virkelig rå begynder nu på pointere til funktioner. Funktioner har også en adresse, når et program kører, så man kan finde adressen, og så kalde funktionen via en pointer! Det har faktisk også nyttige formål - for at gøre målet fuldt, vil man ofte lave et array af pointere til funktioner...

(ExpertMode(OFF))

Pointere og funktioner

En funktion giver normalt kun en værdi tilbage. I praksis er der tit brug for at få mere end en variabel tilbage fra en funktion, og så kommer pointerne ind i billedet igen. Hvis man giver en pointer som parameter til en funktion, kan funktionen ændre i variablen (og eventuelt returnere et tal for success af operationen).

```
/* Eksempel på funktion med pointer argument - laver kvadrattallene fra 0 til (Max-1) */
Kvadrattal(int X2[], int Max)
{
  int i; /* Lokal variabel */
```

```
for (i=0; i<Max; i++)
  X2[i] = i*i;
}
```

Kvadrattal kan kaldes med array'et X fra før:

```
Kvadrattal(X, 10);
```

Læg mærke til to ting her:

X2 er en parameter, der først ved kaldet sættes til X - de behøver ikke have samme navn.

Antallet af elementer i X2 er ikke angivet i erklæringen - vi sender det med som aktuel parameter, når vi bruger funktionen.

Tekststreng - en variation over arrays

I skarpeste forstand er tekststreng faktisk ikke et element i sproget C, men i praksis ligger det fuldstændig fast, hvordan man bruger dem. Blandt andet slutter man altid en tekstlinje med et tegn med ASCII værdi 0 ('0' som enkelttegn)

Tekststreng i C er simpelthen array's af chars. En char er et enkelt bogstav, 'a', 'A', '+' etc. En tekststreng er en stribe af bogstaver, så

den erklæres:

```
char Tekst[100]; /* En lang linie */
char *Bogstav; /* Pointer til enkelt bogstav */
```

Nu kan man bruge alle de operationer, vi har set på til pointers og arrays. Et par eksempler

```
Tekst[0] = 'C';
Tekst[1] = 'D';
Tekst[2] = 0; /* Konverteres til et tegn der stopper strengen */
```

```
for (i=0; i<96; i++)
  Tekst[i] = i + 32; /* ASCII tegnsættet */
Tekst[96] = 0; /* Afslutningstegn */
printf("ASCII sættet: %s\n", Tekst);
```

Bemærk, at C automatisk konverterer mellem int og char - ingen CHAR\$()-funktion her!

Med enhver C compiler følger et standard bibliotek af rutiner, og mange af disse rutiner er til streng manipulation. Der er funktioner til at finde længden af en streng, til at kopiere strenge, til at sætte dem sammen, og en del andre - nogle ret esoteriske.

Mange af funktionerne er ganske simple, her er for eksempel en elegant udgave af strlen(), der finder længden af en streng:

```
int strlen(char *Tekst)
{
  char *T;
```

```
T = Tekst;
while (*T)
  T++;
return(T - Tekst);
}
```

Her tæller vi op med en pointer T indtil vi møder det afsluttende 0, og som resultat har vi forskellen mellem T og den oprindelige pointer - det er antallet af elementer i tekstlinjen!
Et andet eksempel - strcpy kopierer en tekststreng til en anden:

```
void strcpy(char *T1, char *T2)
{
  while (*T1++ = *T2++)
    ;
}
```

Rystende simpelt, og kryptisk - et eksempel på pointere på godt og ondt! Hvis vi deler det ud i detaljer, bliver det ikke svært at forstå:

```
*T1 = *T2; /* Flyt et tegn fra T2 til T1 */
*T1++ = *T2++; /* Flyt et tegn fra T2 til T1, og flyt derefter både T1 og T2 til at pege på næste tegn */
while (*T1++ = *T2++)
  ; /* Gør det, så længe T2 indeholder tekst */
/* Afslutter while - arbejdet ligger ovenfor */
```

Endelig er det sandsynligt, at kroppen af strcpy-funktionen bliver oversat af compileren til blot to ASM/maskinkode instruktioner - det bliver til uhyre effektiv og kompakt programmering.

Næste gang

Nu har vi været omkring pointers og arrays, og de halvmagiske operationer, man kan lave med dem. Grundreglerne er så simple, at det grænser mod det geniale, og der kan skrives meget effektive programmer med dygtig brug af pointere.

Næste gang vil vi tage fat på Amiga specifik programmering - her dukker pointerne op igen med det samme!

Figure 1: Array & Pointere

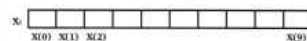


Fig. 1 Array med 10 elementer fra 0 til 9

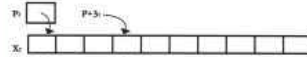


Fig. 2 Pointeren P peger på X(0), P+3 peger på X(3)

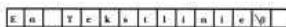
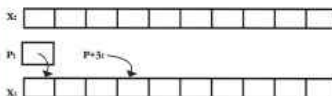


Fig. 3 En tekstlinje er også et array, den afsluttes med et '\0' tegn.

Figure 2: Array & Pointere



Lidt om pladsforbrug og stak

Arrays bruger plads. Et uskyldigt lille array int XYZ[20][20][20] bruger 32 Kilobyte hukommelse!

Hvis man erklærer XYZ som en global variabel, vil maskinen selv finde pladsen, når programmet starter.

Hvis man erklærer XYZ som en lokal variabel (lad være med DET!!!), bruger den 32K af stakken - og den normale stak for Amiga-programmer er bare 4K. Resultat: stack overflow - med visse compile-re med et sikkert crash lige i halen.

Man kan godt sætte stakken op til f.eks. 40K (den bruges til mange småting), så der er plads til denne kæmpevariabel - men det er meget bedre at finde en anden løsning. Enten at lave den global, eller at erklære en pointer, og så finde den nødvendige plads med AllocMem(), mens programmet kører.

Pris:

Grundet stigning i dollarkursen, og andre uforudsete udgifter, koster DICE fremover kr. 440,- (inkluderer disk).

Send check til:
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K
"DICE"

Amiga-udstyr:

12 Once - A-500 PC-emulator (80286)	2250,00
512 Kram udbetalelse m. ur og efterbyr	375,00
8 MB-rankort (intern) m. 2 MB til A-1000	2265,00
2 MB ramdrev, m. ur og afbr.-512K mont.	760,00
2 MB ramdrev, m. ur og afbr.-1,8 MB	1520,00
2 MB ramdrev, m. ur og afbr.-2,0 MB	1740,00
MEGAMI2000 rankort m. 0 Kb	1100,00
MEGAMI2000 rankort m. 512 Kb	1300,00
MEGAMI2000 rankort m. 2 Mb	1740,00
MEGAMI2000 rankort m. 8 Mb	4140,00
Multisecon 500x2000 (Flickerfree)	1610,00

Læves Harddisk: Minne i 32 MB i A-500

ORTAGON 500, 45 MB, 25 ms, Harddisk

ORTAGON 500, 52 MB, 15 ms, Harddisk

Kickstartomskifter (ROM-ROM), 2 slys

FLOPTICAL, m. 20 MB-Diskette (3,5")

ORTAGON 500 SCSI-Controller, separat

3,5" Golem Diskdrev med trackdisplay

5,25" Golem Diskdrev 40/80/160/320

3,5" Winner/ea. Diskdrev m. bus & afbr.

5,25" 3-Statere. Diskdrev 40/80/160/320

3,5" Diskdrev egnet til indbygning i A-500

Erombrænder Golem

Erombrænder Quickbyte V. v. 2.0

Kickstartomskifter (ROM-ROM), 2 slys

Bootelektor DF0-DF12

DF0-1-2 130,00 DF0-1-2-3, mek.

Stavlag til A-500 i reglarvet polyester

MV 500 indbygningssæt til A-500

Smartstart indbygningssæt til A-500

Multiplexer-kabel, A-500/A-500 el. A-1000

Amiga Action Replay V. 2.1 A-2000

Amiga Action Replay V. 2.1 A-500/A-1000

Amiga Action Replay V. 2.1 A-2000

Soundsampler, stereo, SmartSound

Mod-Master m. kabel

Kopy Professional med Hardware

Mus & Joystick omskifter, elektronisk

samme til A-2000

Powerline, elektronisk autofore tøjstik

Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)

ring

ALF3 er vel nok den mest avancerede

Harddiskcontroller til A-2000. Den har en

datooverførsel på op til 1,5 MB/sek. - 15 bit.

Autoboot fra diskstart 1,3. Fuld mul-stilling og

automatisk splicing til tur-bokort (68010/020/

030/040 processorer). LKSH og Password

beskyttelse. Autoconfiguration og autoboot kan

slås fra (f.eks. ved spilstart-nedslæ). 3,5"

Harddisk kan monteres direkte på kortet.

Pris fra kr. 2175,00

100% kompatibel med MEMORY-MASTER, som

kan leveres med 0, 2, 4, 6 eller 8 MB, og som

understøtter PC/AT-kort.

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor

prislister, som du får ved hvert varebæ, så du

orienteres om de nyeste priser hos os.

Importør af varer fra bl.a.

GOLEM - REX - VESALIA - 3-Stat

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

ABSALON DATA sælger stadig varer til

"lyske priser". Det vil sige, at du kan ringe til os og bestille dine "lyske" varer. Her vil dem ikke på lager, sørger vi for, at du får dem hurtigst muligt og med den danske kundeservice garanti - net år.

Vi har naturligvis også varer fra danske grossister - og her gælder deres vejledende udsalgspriser.

Når du udsælger den "lyske pris", skal du pt. regne med en kurs på DEM-DKR 1,37 (De har jo kun 14% i MOMS, hvor vi har 22%), samt fragtudgifter, ca. DEM 20,-. Bemærk end for vores nye priser.

Commodore 64/128 udstyr:

Erombrænder REX Golem

Printer-kabel Userport-Centronics

Stavlag til C-64 i reglarvet plastic

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25"

til 120 stk. 5,25"

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color

Star LC 24-200

Star LC 24-10

Star LC 20

Færbånd, LC 10, sort

Færbånd, LC 24, sort

Printer-kabel, A-500/IBM/Centronics

Disketter:

5,25" DSD NN

5,25" HD NN, 1,2 MB

3,5" DSD NN

3,5" DSD NN Kao, farvede

3,5" HD NN, 1,44 MB

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000, Joystick

Competition Pro Star m. autoforslow

Prod Competition 9000, joystick

Prod 9000 de Luxe m. variabel autoforslow

The Arcade Joystick

The Arcade Turbo

Golem Image mus

Musemåtte, blå, 8mm, normal 65,00 Super

Musemåtte, rød, 6mm, normal 50,00 Super

Multimeter, Exacta 3800 G

MW300 er et nyt system til ombygning af din

A-500. Systemet er lavet i kunststof og i smarte

Amiga-læver. Du får hermed leveret kasse og reden

af A-500 i sin egen kasse, med plads til 2 stk. 3,5"

diskettestationer, som er placeret i forinden af

systemet. Alle Amigaens skærmkontroller er

værdifulde, og der er plads til en intern Harddisk.

Pris: 1610,00.

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg

Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr. 12 - 18. Lø. lukket

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special.

Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55 kr. pr. disk.

Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Talene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk # 1 (6/88)

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk # 2 (7/8-88)

(Flamkey, Clef, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristonella, HbHill, anim, gauge)

PD-disk # 3 (9/88)

(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigaizer, Packit)

PD-disk # 4 (10/88)

(HAMmmmm, DX-Synth, Nart, DEMolition, LED, Melt, DX, Paul, GOMFI.0, Flip, WireDemo, Psound, lyd)

PD-disk # 5 (11/88)

(Bird, anim, boingflight, anim, Boing3D, anim, AboutSound, Birds, anim, Birds, audio, bird, anim)

PD-disk # 6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

PD-disk # 7 (1/89)

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk # 8 (3/89)

(Microspell, Amigamonitor, WBColors, IconsBltz, Diodead, Wavesroll, Music, Wavefont, Summouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-disk # 9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lase, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, Tinclock, Worms)

PD-disk # 10 (6/89)

(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, Wblander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk # 11 (7/8-89)

(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXt, NewZip, OMPGX, cmd, nafastmem, Fsw)

PD-disk # 12 (Vichay, Bankn, Blackbook, WKeys,

Hellamouse, Lens)

PD-disk # 13 (11/89)

(RSLClock, SilICON, iff2Pcs, Othello, Bouncer, Plati)

PD-disk # 14

PD-disk # 14a (2/90)

(HandShake, Auxhandler, Units, Selfonts, PopCLI,

DiskSolve, Expose, MED)

PD-disk # 15 (3/90)

(Macht, Toomuch3D, Slotsat, Towers, 15)

PD-disk # 16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDitUtil, Label-print, Plasma, Amiga, Forever, BootIntro)

PD-disk # 17 (6/90)

(Gprint, powerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbi3D, SceneGenDemo)

PD-disk # 18 (7/9-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk # 19 (10/90)

(Car, Shaw, VirusHunter, Cassetti, Helper, WhatIs, PPSHOW, Roses)

PD-disk # 20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, SysInfo)

PD-disk # 21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, Keymenu)

PD-disk # 22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, Cx-1, Einstein, Starblanker, FutureCar)

PD-disk # 23A (2/91)

(The A64 Package)

PD-disk # 23B (2/91)

(Format, KeyMapEd, Menu, Pcopy, PowerLogo, Yawn!, Artmuseum, Daz)

PD-disk # 24 (5/91)

(DirWork, JoyMouse, MaBlanker, ParM, PopInfo, PAnim, SoundEditor, TictacToe, TrackDisplay, ZeroVirus)

Markér de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Navn
Adresse
Postnr. By

Jeg har indbetalt beløbet,

på:

Girokonto nr. 971 1600

Vedlagt i check

Dankort, reg.

nr.

kortnr.

Udstedt den / 19

Underskrift

Hvis du er abonnent og betaler med check, så skriv dit abonnementsnummer uden på kuverten. Ved giroindbetaling skriver du dit abonnementsnummer under bemærkningerne. Her skal du også skrive, hvilke disketter du bestiller. Betaler du med dankort, skal du blot udfylde og indsende denne kupon. Leveringstiden er ca. 2-3 uger fra betalingen er registreret.

SPONSORER

I produktionen af "Det Nye Computer" bruges bl.a. følgende produkter:

Professional Page 1.3 og 2.0, Professional Draw 2.0, The Art Department Professional, Sharp JX-300 scanner (Nikita Data A/S), Nordic Power-freezer (Betafon), Action Replay Mk.II-freezer (Alcotini Aps), Amiga 3000 (Commodore Data A/S), plus Trace 1.0, DeluxePaint III, DigiPaint 3.0, QuarterbackTools og WordPerfect.



TurboPrint - et alternativ til Commodores drivere

Som opfølger til vores Printer-feature i nummer 6 i år har vi set på de to tyske produkter TurboPrint II og TurboPrint Professional. De kan begge afløse Commodores ret langsomme og begrænsede printerdrivere når det drejer sig om grafikudskrift, og byder på masser af ekstra muligheder.

Af Jesper Steen Møller

Det centrale i TurboPrint-programmet er TurboPrefs, der giver mulighed for at vælge alt. Først vælger man den matrix-laser, thermo- eller inkjet-printer man har, og får derefter at vide, hvilke opløsninger man har til rådighed. Printerudvalget er meget større end Commodores, og dertil kommer alle de muligheder man har for smoothing (udglatning af kanter) og dithering (blanding af farver, m.m.), ændring af udskriftsmetode (bi- eller unidirektional) og højde/bredde forhold.

TurboPrefs er meget gennemført, med et lækkert intuition-interface og mulighed for at gemme forskellige indstillinger efter behov. Naturligvis varetages de normale Preferences-indstillinger også, men også her er det udvidelser - for at øge hastigheden på udskrift til parallelt tilsluttede printere har IrseeSoft givet muligheden for at bruge hardwaren direkte, med "PAR2" porten. Også det virkede upåklageligt på testmaskinen, en A3000.

Hastighed i top

TurboPrint er i gennemsnit ca. dobbelt så hurtig som Commodores drivere, til tider hurtigere, specielt med matrix-printere. Grunden er den, at TurboPrefs udnytter printerens kommandoer til at bevære printheadet over hvide områder, og desuden er TurboPrint skrevet i ren assembler, hvilket også kan forbedre ydelsen med 10-20% frem for C (som Commodore bruger til printerdrivere). Endelig er TurboPrints rutiner bedre udtænkt.

Ekstra funktioner

TurboPrint tilbyder også at lave skærmdumps af den forreste skærm, at gemme billeder på diskette, at kalde preferences op nårsomhelst og alle mulige andre finesser. Man kan f.eks. bestemme, hvor meget hukommelse, TurboPrint skal bruge, hvilket klart er en fordel hvis man arbejder med f.eks. DPaint, der sluger meget hukommelse.

Men en af de største fordele

ved TurboPrint er nok selve print-kvaliteten. Commodores drivere har det med at printe meget mørke billeder (specielt i farver), mens TurboPrint gengiver farverne meget mere realistisk.

Raster er en anden mulighed, som Commodores drivere ikke har. Man har mulighed for at bruge forskellige raster i forskellige finheder, så billeder kan printes blødere og mere a la fotos i en avis (billedet sammensættes af prikker: Små prikker, lys grå, store prikker, mørk grå).

Professionelt

Med den "dyre" udgave, TurboPrint Professional, er der endnu flere printere, mønstre og farvekorrektionsmuligheder. Er det gule farvebånd lidt for lyst? Så er det blot at hæve dens styrke med musen. Samtidig er der i Professional-versionen muligheder for at fremstille plakater, hvor man flytter et billede ud over flere sider papir, så man kan klistre dem sammen bagefter!

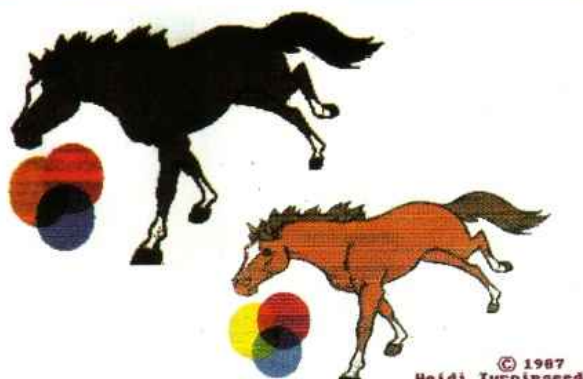
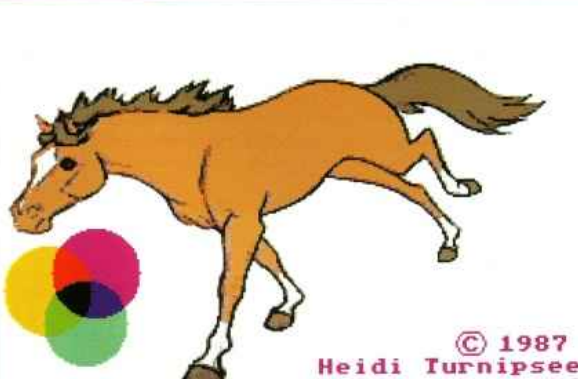
Pengene værd

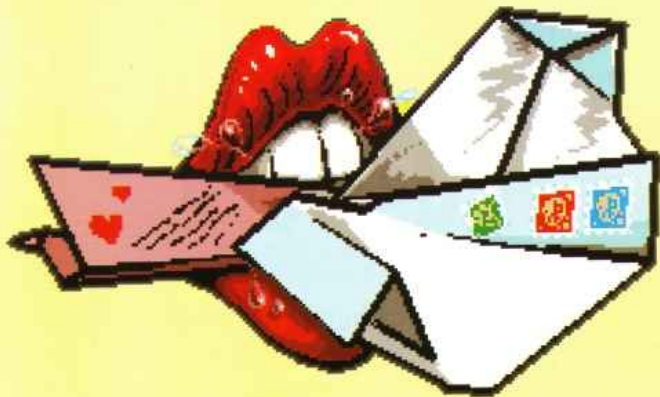
Det største problem ved TurboPrint er helt afgjort at alt er på tysk. Program, manual, hele møllen. Det er naturligvis lidt surt, men man kan leve med det. Manualen er meget velskrevet, og forklarer alt i detaljer, og programmet virkede upåklageligt, selv på en Amiga 3000, der tit for dårligt skrevne programmer til at opføre sig underligt. Måske er prisen lidt krydret, men det er min opfattelse, at pengene er givet godt ud, hvis man bruger sin(e) printer(e) meget til grafikudskrift. TurboPrint kan virkelig sætte lys på den digitaliserede lagkage på invitationen til tante Adas 80 års fødselsdag.

Fakta:

TurboPrint II Kr. 449,-
TurboPrint Professional Kr. 949,-
Alcotini:
Vest: 86 13 98 22
Øst: 39 27 73 05

Test af TurboPrint





**Brevkassen indeholder
som altid lidt af hvert:
Debat, kritik, ros, tips
- og så naturligvis
"Det vittige hjørne".**

Ved Søren Bang Hansen

MAILBOX

Spil kontra demoer

Jeg har ved at læse DNC gennem et langt stykke tid bemærket, at I har en tendens til at vurdere alle Amiga-ejere over en kam. Specielt swappere, eller dem der bare er med i en gruppe. Swapperne kan groft deles op i to grupper: demo-swapperne og game-swapperne.

Demo-swapperne er til en vis grænse, hvad I på redaktionen ville kalde lovlige Amiga-ejere. De får de nyeste demoer, og sørger for at de bliver spredt over hele verden i løbet af ganske få dage. Uden dem ville det være næsten umuligt at skaffe demoer fra andre lande.

Game-swapperne får de nyeste spil direkte fra "the bad guys" dvs. crackerne. De bytter dem med deres artsfæller og sælger dem i den Blå Avis og til lokale "lamere". Game-swapperne er ofte med til at skabe store salgstal for softwarehusene. Hvis spillene ikke blev spredt som cracks, ville der ikke blive solgt nær så mange originale spil. Desuden er game-swapperne en slags forbruger-sikkerhed, for hvem vil købe et spil uden at have prøvet det først? Demo-swapperne og game-swapperne er delt op i to lejre, og har ofte svært ved at forstå hinanden. Demo-swapperne betegner de andre som rene spilfanatikere, og omvendt fatter game-swapperne ikke, at det kan være spændende at se på demoer. Og så tjener man jo heller ikke penge på demoer.

I den sidste tid er det, som de fleste nok har bemærket, blevet moderne at lave demoer. Crackergupperne er ikke så magtfulde, som de før har været. Det ses også, når man besøger nogle af de "copy parties", der bliver holdt rundt om i Europa. De fleste kommer der ikke for at få kopieret de nyeste spil og demoer (for dem har man jo i forvejen!), men for at møde nogle af dem, man i lang tid har byttet demoer eller spil med, men som man måske aldrig har set før. En vigtig del af et copy party er demo-konkurrencen - et party bliver ofte bedømt på de demoer, som bliver udgivet der. En anden meget vigtig del af ethvert party er Kick Off konkurrencen, hvor man får mulighed for at spille mod de allerbedste (Hi Champion, I'll get you next time, he-he!!).

Nå, men nu har jeg vist også fyldt min kvote af spalteplads ud for denne gang. Jeg håber at andre, der enten deler mine meninger eller har en anden mening, vil skrive ind til DNC så vi kan få en debat igang. Signing off...

*Mads Pedersen
("Playboy of Prologic DK")*

Selvfolgelig er der ikke noget forkert i at programmere og udveksle demoer - tværtimod. Det er da alle tiders, at nogen kan få noget kreativt ud af deres hobby.

Jeg håber du har ret i, at de egentlige pirater (game-swapperne, som du kalder dem) er på

retur. Det er nemlig ikke rigtigt, at spredningen af pirat-spil medfører et øget salg af de originale programmer. Måske er der et mindretal, der bruger kopierne som en slags "previews", men netto-effekten er absolut negativ: Spilsalget falder, programmører og softwarehuse taber penge, og hele computermarkedet (inkl. brugerne) står tilbage som sorteper i det lange løb. Lige så kreative som demo-programmørerne er - lige så destruktive er piraterne.

Amiga operation

Nu kan det ikke være en hemmelighed mere, at alle Amigaer, der bliver solgt idag (og er solgt gennem det sidste års tid) indeholder den nye fat agnus kreds 8372a, som kan styre 1 megabyte chip memory! Men... Hvordan gør man på en Amiga 500?

1. Det vigtigste er nok at anskaffe sig en ram-udvidelse, og det er jo heller ikke nogen større investering længere (da jeg købte mine 512K ekstra-ram, kostede den billigste 900 kr!). ➤

Cartridge crackere

Jeg blev meget glad, da softwarehusene begyndte at sælge spil på cartridge. Jeg købte et cartridgesspil, og det så meget godt ud. Men en dag, da en af mine venner bestilte en ladning pirat-spil, fik jeg en overraskelse. Han havde nemlig fået tre spil, der var lagt over fra cartridge: Badlands, Cyberball og Last Ninja III. Så var jeg nede på jorden igen.

Jeg har prøvet af finde ud af, hvordan man kan lave dette svi-neri. Jeg har fundet ud af, at det er crackergupperne Ikari og Legend, der står bag. Spillene ER fra cartridge, for da min ven loadede Badlands ind stod der "Cracked from cartridge by Legend", og Cyberball og Last Ninja III findes kun på cartridge. Jeg prøver i øjeblikket at få en kopi, så I kan se at jeg ikke lyver.

Jeg kender også en anden, der i øjeblikket er ved at få nogle pirat-spil - han siger, at han også får Shadow of the Beast og Robocop. Jeg forsker videre...

"En pirathader"

Jeg tror ikke, du lyver - det er mere sandsynligt, at crackerne lyver! Du har nemlig ikke ret i, at Cyberball og Last Ninja III kun findes på cartridge - crackerne kan sagtens have kopieret diskette-versionen. Men bortset fra det, så ER der faktisk eksempler på, at cartridge-spil er blevet kopieret, men det har mest været ældre spil. I dag er beskyttelsen mere effektiv, og den bliver stadig mere omfattende.

2. Hvis du ikke er sikker på, om din Amiga har den nye fat agnus chip, er der to næsten sikre måder at checke det på, inden du åbner computeren: 1) Er din power-lampe grøn og din drev-lampe orange, og 2) Er alle benene lige store i expansion-porten på siden. Hvis dette er tilfældet kan du være forholdsvis sikker på, at du også har en 8372a.

3. Så er det, at du må tage dig sammen, bryde garantien, åbne computeren og varme loddekollen.

4. Oven ved siden af 68000'eren, lige over ROM'en, sidder der det, der tilnærmelsesvis ligner tre loddeklatter (det som andre kalder en lus eller en jumper), ved navnet JP2. Tag så, uden at ryste på hånden, en skalpel eller noget andet skarpt, og sørg for at adskille de to nederste klatter i lusen (jumperen). Find derefter tre tynde ledninger, og lod dem fast til hver sin klat.

5. Ved siden af den port, hvor du har sat din RAM i, er der en lus som hedder J7a. Find din skalpel og adskil de to sammenhængende klatter. Lod derefter en ledning ned på hver af de samme to klatter.

6. Så har du fem ledninger: Tre fra jumper 2, og to fra jumper 7a. Er det chipm, du vil have, så skal du af ledningerne (den midterste og den øverste) fra JP2 forbindes, og de to ledninger fra JP7a separeres. Er det derimod Fastmem, du skal bruge, så er det den midterste og den nederste i JP2, og de to ledninger fra JP7a skal forbindes. Dette er også løsningen til dig, som ikke har afbryder! Hvis du vil have din ram afbrudt, så lad den midterste og den nederste kontakt i JP2 og de to ledninger fra JP7a være adskilt.

Jeg garanterer ikke for den almindelige Amiga-ejers loddekunnen, så hvis du er i tvivl om, hvorvidt du selv kan, så overlad hellere arbejdet til en, der kan!

Tak til COMpuTer for mange timers læsning, begejstring, forargelse og raseri. Med venlig computer-hilsen,
Benjamin

Og tak til dig, Benjamin, for dette tip! Jeg må dog understrege, at Det Nye Computer fratrager sig ethvert ansvar for eventuelle skader, der måtte opstå som følge af ovennævnte "operation". Hvis du udfører dette indgreb, sker det på absolut eget ansvar!

Snyde-tips

For ikke at starte med at rose, så I tror at jeg kun har positive meninger om bladet, og derfor smider mit brev ned i en papirkurv med påskriften "BREV FRA LÆSERE, DER VIL PRØVE AT INDKASSERE NOGLE GRATIS SPIL",

Mægtigt mindretal

Jeg vil gerne lufte lidt konstruktiv kritik til jeres blad. Jeg har efterhånden læst mange læserbreve, der udtrykker ønsket om et mere alsidigt blad. Samtlige af disse breve er blevet fejlet væk af redaktionen med begrundelser som "Du tilhører et mindretal", "Tror du ikke, du er en ret atypisk Amiga-ejer?", og "Jeg forstår ikke din kritik". Disse besvarelser kan godt gøre mig temmelig negativ. De folk, der har skrevet disse breve, er kommet med velment kritik og kreative forslag til jeres blad, og jeg synes I burde tage dem til efterretning i stedet for bare at fejle dem væk.

Sandheden er, at I er det eneste Commodore blad i Danmark. Med dette "monopol" kunne man forvente et mere informativt blad, som tilgodeser alle grene af Amigaens anvendelse (jeg er selv Amiga-ejer).

Jeg blev meget positivt overrasket over at se C-siderne i nr. 4, og jeg håber inderligt at serien fortsætter lang tid fremover. Jeg håber ikke, at det går som med Intuition-serien, hvor der gik 3 måneder mellem afsnit 1 og afsnit 2. Det er rent ud sagt for dårligt!

Jeg mener også, at I burde køre en assembler-serie, og selvom jeg nok tilhører et mindretal, burde I kunne tilgodesætte dette mindretal, som jeg iøvrigt mener er et STORT mindretal...

Jeg håber, at I vil vise jer fra den gode side og trykke dette brev, så andre "mindretal" kan se, at de ikke er så alene, som svarene på tidligere breve kunne give indtryk af. Tak!!

Jimmi G. Hansen, Karup

Vi tager skam al kritik til efterretning! Hele redaktionen lever jo bogstaveligt talt af læserne, så det siger sig selv, at vi interesserer os meget for, hvad læserne mener. Faktisk interesserer vi os så meget, at vi for et par måneder siden iværksatte en stor læserundersøgelse, som du (og resten af "mindretallet") er mere end velkomne til at deltage i. Resultatet af denne undersøgelse vil forhåbentlig klarlægge, hvem der er repræsentative læsere, og hvem der er i mindretal!

Med hensyn til din klage over artikel-serier, der afbrydes eller helt forsvinder, så er jeg personligt helt enig med dig. Sagen er bare, at JEG her tilhører et redaktionelt mindretal...

vil jeg starte med udtrykke mine negative holdninger omkring bladet.

Hvorfor fa.... tester I ikke de tips, I får ind til Secret Service? Jeg har mange gange åbnet mit yndlingsblad (altså mit yndlings-COMPUTERblad, mit yndlingsblad er "Bamse og Kylling på nye eventyr") nå... hvor kom jeg fra, nåh jo, jeg har mange gange åbnet jeres blad og skyndsomt bladet forbi diverse tips-disketter, spilanmeldelser og andet... Jeg pløjer altså igennem bladet for at finde minde yndlings-sider (Secret Service) i mit yndlingsblad (altså mit yndlings-COMPUTERblad, mit yndlingsblad er "Bamse og Kylling på nye... nå ja, det ved du jo godt).

Men jeg finder så Secret Service, jeg læser det hele igennem, og for det meste er der et tip, som jeg kan bruge. Min næste reaktion er en slags "TYUYUUT-HURRA", hvorefter jeg finder æsken frem, stopper det ind i drevet (altså disketten, ikke æsken) og venter spændt. Der kommer så et loaderbillede, og jeg skriver "My BIGRoThEr WaS hErE", eller hvad der nu ellers står i tippet. Derefter trykker jeg på musetasten, og jeg er igang. Det varer ikke længe, før jeg fra cockpittet

af min rumfighter ser en ækel plasmaklump komme svappende i min retning. Jeg har næsten medfølelse med bæstet - jeg er nemlig i den tro, at jeg (som der stod i tippet) har fået en OVERSEJ, MEGAFED, HYPERTJEKKET-rumvæsen-udsletter. Plasmaklumpen udsætter med eet en slimstråle, og mit navn er slettet fra rum-folkeregistret... Altså: et rigtigt SNYDE-tip!

Kan det være rimeligt, at man bare kan sende falske tips ind, og derefter indkasserer spil i hobevis, uden overhovedet at have lavet noget (undtagen at slikke et frimærke, og gå 300 meter til en postkasse). Gør noget ved det, please!

Her til sidst et lille tip til F-29 Retaliator: Når du lige har skudt en MIG, skal du stikke tungen ud af munden, ryste vildt på hovedet og råbe "FNYYTBYTDDYTLALLALA" - så vil du være usårlig.

Troels Johansen, Birkerød

Du skulle snakke om snyde-tips - dit eget tip virker jo heller ikke! (Jeg sad ellers oppe en hel nat, mens jeg prøvede at udtale det magiske ord korrekt). Er du sikker på, at det er til Amiga-versionen?...

Nå, men alvorligt talt: Vi forsøger i videst muligt omfang at afprøve de indsendte tips, før vi trykker dem i bladet. Desværre er det umuligt at afprøve dem allesammen - vi har jo ikke alle spil i hele verden, vel...

Men hvis vi griber en læser i bevidst at fuppe os med et falsk kodeord, der er grebet ud af hans egen fantasi, så vil vi ikke tøve med at offentliggøre den forfættelighedsfulde navn og adresse. "Gæbstok-metoden" er ubehagelig, men åbenbart nødvendig, hvilket vi også har erfaret fra vores "Gallery" sektion, hvor mange desværre sender deres billeder ind som deres egne.

Nu er I advaret: sørg hellere for SELV at afprøve jeres tips, før I sender dem til Secret Service!

Bandekrig på Amigaen?

Amigaen blomstrer som aldrig før, og salget stiger fortsat støt. Næsten hver by har sin egen, lokale demogruppe - freaks som er gået sammen under et fælles navn, og nu har valgt at optræde som en gruppe.

Men samtidig med denne større aktivitet på Amigaen, er konkurrencen også blevet hårdere grupperne imellem. Den tid er forbi, hvor venskab var det, der talte. Nu gælder det i stadig højere grad om at være den BEDSTE Amiga-gruppe. Grupper som før havde god kontakt med hinanden, har nu vendt hinanden ryggen. Venskabet er næsten forsvundet, og krige opstår mellem grupperne. Krige, som tit og ofte minder om rigtige bandekrige, taget ud fra Harlem Bronx osv.

Der er opstået grupper, som ligefrem dyrker disse krige på Amigaen, og navnene på disse grupper bliver mere og mere skræmmende at lytte til. Hør blot disse eksempler, taget ud fra Amiga-scenen af idag: Violent Wave, Bastards, Terror Force, Attack Kings og lignende. Den slags navne bliver brugt mere og mere, netop for at skabe skræk blandt andre grupper.

Jeg kan nu kun spørge: Hvor er vi på vej hen? Er Amiga-scenen ved at udvikle sig til en stor krigsskueplads, som kun tiltrækker vandalister og andet godfolk?

Da jeg frygter at blive chikaneret af andre grupper, vil jeg gerne være anonym.

Anonym (navn og adresse er redaktionen bekendt)

Nu er jeg ikke selv så meget inde i demo-miljøet, men jeg synes alligevel, at det lyder som om, du overdriver! At en demogruppe kalder sig "Terror Force" er jo ikke ensbetydende med, at gruppens medlemmer render rundt og likviderer statsoverhoveder, ▶

«sprænger bilbomber og den slags... Og lidt indbyrdes konkurrence kan vel være meget sundt?

Men lad os høre fra folk, der kender miljøet indefra. Og ingen brev bomber, please!

A1000 er god nok!

Jeg er en gut, som er ved at være godt træt af alle de nørd, som går og griner af os Amiga 1000 ejere!

Grunden til at jeg købte en Amiga 1000 var, at den var så billige - 5000 kr inkl. farvemonitor, 2Mb ram og printer. Ham, jeg købte den af, sagde rent ud til mig, at maskinen om få år var ubrugelig,

og at han selv ville have en A500 i stedet for. Det var jo ren tale, men jeg besluttede mig altså for at købe den alligevel.

Jeg var glad som en ræv i en hønssegård, da jeg skulle vise dyret frem for "gutterne" derhjemme. Da de så maskineriet syntes de den var lækker: Fedt PC-look med løst tastatur og frontloading af diskette, fedt!

Men da computeren blev tændt, slukkede begejstringen hos de gæve gutter. Hva'?, Kickstart 1.2 stod der flot på skærmen. Ja, sagde jeg, den skal lige fodres med informationer først. Jeg satte Kickstarten i drevet, og de andre skreg af grin. "En com-

puter, der skal løbes igang," sagde en af dem, og en anden sagde, at han havde også en Kickstart - men den sad på hans knallert...

Nå, men efter ca. et halvt minut var dyret klar til brug. Nu viste maskinen sig at være lige så fabelagtig som mine kammeraters Amiga 500. Efter et stykke tid var de seje rødder begyndt at vænne sig til min "petroliums-drevne" maskine, og den værste latter havde lagt sig.

Snart var det min tur til at grine! Jeg købte en diskette med Kickstart 1.3, mens mine gode venner måtte købe alverdens chips og kickstart-omskiftere. Der er mange andre små ting, der gør

Amiga 1000 til en udmærket maskine, her er et lille udpluk: Frontloading af disk, tilslutning af mus foran på computeren, workbench 2.0, bare sæt ny kickstart i maskinen, løst tastatur, mulighed for at sætte monitoren ovenpå computeren... og der er mange flere.

Så kære Amiga 1000 ejere, fortvivl ej! Der er mange fordele ved jeres computer, så vi må bare håbe at A500-ejerne passer deres egne sager, og at hardwarebranchen vil fortælle og reklamere noget mere for hardware til A1000'eren.

Leif Christensen, Otterup

Flere vitser fra læserne.
Denne gang er de ikke helt så grove som sidst, desværre. Hvis du kender nogle rigtig barske vitser, så send dem til os, så vi kan genoprette vores kontroversielle image....

- Tjener! Der er et høreapparat i min suppe.

- Hva'?

Frederik Madsen, Virum

Christian var altid uheldig. Forleden dag var han på restaurant sammen med sin kæreste, og der faldt en flue ned i hendes suppe.

- Kom og fjern det lille uhyre, skreg hun.

Straks kom to tjenere og smed Christian ud.
Lars Ernsted, Viborg

- Hvor mange arbejder på en Skoda-fabrik?- To. En til at klippe, og en til at klistre.
Firas, Ishøj

- Ved du hvordan man får en Skoda til at accelerere fra 0-100 på 3 sekunder?

- Man skubber den ud fra Møns Klint.

Lars Gaarde, Toftlund

- Hvad skal man gøre, hvis der går ild i en Skoda?

- Hælde benzin på.

Lars Gaarde, Toftlund

- Hvad skal man gøre, hvis man ser en forladt Skoda?

- Skynde sig væk, før man bliver anklaget for

at smide affald.

Lars Gaarde Toftlund

- Ved du hvorfor der ikke er seler på bagsædet af en Skoda?

- For at man ikke skal tro, at det er en rygsæk.

Lars Gaarde, Toftlund

En mand, der netop er udskrevet fra hospitalet, er på besøg hos sine gamle medpatienter. Han stopper op ved en seng, hvor der ligger en kineser, som ser ud til hurtigt at blive dårligere. Pludselig stønner kineseren "Woong Singh Ho", og dør.

Vel ude fra hospitalet, går manden ind på en kinesisk grillbar, hvor han spørger værten:

- Hvad betyder "Woong Singh Ho"?

- Det er mærkeligt, svarer værten, men for mig lyder det som du siger: "Flyt dig din idiot, du træder på iltslangen".

Ebbe Hansen, Aalborg

- Hjælp, lød der i telefonen, - der er sluppet en mand ind i nonneklosteret, og han er på vej ind i soveværelset!

- Vi kommer med det samme, sagde den vagthavende betjent. Hvem taler jeg med?

- Indbrudstyven!

Charlotte Pedersen, Silkeborg

- Ingen forstår mig.

- Hvad mener du?...

Lars Ernsted, Viborg

Og så var der den om truckføreren Tom, der skulle til Rom...

Tom begynder sin køretur, og mens han sidder bag rattet, begynder han at synge: "Jeg hedder Tom, og jeg skal til Rom. Jeg hedder Tom, og jeg skal til Rom..."

Da han har kørt et godt stykke, står der en blaffer, som han tager med op. Hun siger mange tak og spørger, hvad betalingen skal være. Tom svarer lidt genert, at det er en tur omme bagl...

Damen svarer, at det er i orden på den betingelse, at det er helt mørkt. De går om bagl og hygger sig. Bagefter sætter Tom og damen sig op i vognen og kører videre.

Tom begynder igen at synge: "Jeg hedder Tom, og jeg skal til Rom", da damen pludselig bryder ind: "Jeg hedder Knud, og jeg er klædt ud!".

Dan Poulsen, Odense

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste, sjoveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spill! Så hvis du har meninger, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjørnet", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at udeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Danmarksmesterskabet i... KICKØFF II!

Ja, så er det på tide at finde joysticket frem fra mølposen, kridte fodboldskoene og gå i træningslejr. DAISY Software og Det Nye COMputer er nemlig gået sammen om at skabe DEN turnering i det ædle spil med bolden, som skal afgøre, hvem der er den bedste og hvem der bare er små lede miniputter. Velkommen til Copenhagen Kick Open!

Af Christian Sparrevohn

Med plads til 128 spillere vil der i DAISY Software i København blive linet op til den helt store spadseretur på grønsværen. Og den, der efter at have oplevet pulje- og cupkampe kan tørre sveden af joysticket og erklære sig for vinder, bliver den lykkelige ejer af et gavekort på 1500 kr. Så er der lignende gavekort på 1000 kr. til nr. 2 og 500 kr. til nr.

Men skulle man ikke være så

heldig (læs: GOD!) vil der også blive uddelt præmier for bedste mål og flest mål, ligesom der også vil være fem abonnementer på DNC på højkant.

Kamp-regler

Kampene spilles som "International Friendly", på normal grønsvær, ingen vind, med aftertouch og forlænget spilletid i cup-kampene. Alle puljekampe er på 2x3 minutter, cup-kampene bliver på

2x5 og vi ender med II grande Finale på 2x10 minutter.

Man må stille med det hold man vil, men skulle du møde en modstander, der også holder af at spille med Sverige, vil I blive bedt om at trække lod, eller at afgøre det udenfor. Derfor vil det være smart at træne med TO hold, så man er helt sikker på sejren.

Prisen bliver 25 kr., hvilket bl.a. inkluderer en kopi af det store turneringsskema og en folder med

turneringsregler, ligesom der formentlig vil blive mulighed for at købe drikkevarer til en rimelig pris.

Dato

Turneringen løber af stablen Lørdag den 26. Oktober, og sidste frist for tilmelding er Tirsdag den 1. Oktober. Skulle du være interesseret skriver eller ringer du til:

DAISY Softwar
Gl.Kongevej 92
1850 Frederiksberg C
Dinamarca
Tlf.: 3131 7523

Åh ja, forresten: Vinderen skal som en lille "ekstra bonus" og med en "ekstra præmie" på højkant møde undertegnede, den bedste på Audios redaktion, ulven over ulvene, spilleren over dem alle, Søren og Jakobs ydmyger - ingen ringere end mig, Christian Sparrevohn i egen HØJE (husk det!) person - ha-ha-ha... (skalgrines hult). Vi ses!



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder Bebersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler (kun ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler porten

DATA SKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



☎ 49 18 00 77



Når katten er ude... ...leger musene på bordet

Der er i den seneste tid dukket flere og flere alternativer til Commodores standardmus op. Det Nye COMputer har haft fingrene på et par af de nyeste kreationer. Er det landvindinger eller barnlige gimmicks?

Af Jesper Steen Møller

Tre nye styre-aggregater fra Golden Image har set dagens lys. Der er tale om en musepen, et trådløst trackball og en trådløs mus. Om man kan lide produkterne eller ej er en per-

sonlig sag, og derfor har jeg valgt at opdele testen i en neutral beskrivelse og personlig vurdering. Men hvorfor ikke gå lige til sagen? Vi starter med musepen:

Mouse Pen

Musepen er en aflang sag på ca. 15 cm, med ledningen i den ene ende og en lille kugle i den anden. Det er denne kugle, der ruller når pennen bliver bevæget

over bordet - små ruller og målere inden i pennen registrerer dette, ganske som med en almindelig mus.

Opløsningen er meget lav, under halvt så høj som Commodore

res standard-mus: Man skal bevæge musen over 20 cm for at flytte pilen fra den venstre kant af skærmen til den højre.

Knapperne sidder ved siden af hinanden, så "venstre" (nederste) knap betjenes med langefingeren, og den højre med pegefingeren - og pennen er desuden firkantet og skal holdes i en vinkel af 45 grader mod bordet for at virke ordentligt.

Pennen er fremstillet i Hong Kong.

Rent pjat...

- er hvad jeg synes Mouse Pen er. Selvfølgelig med at styre med en pennelignende ting er helt fin - lypenne eller tegnebræt har eksisteret i lang tid - men det er selve udførelsen, jeg finder udelig.

Pennen er som nævnt firkantet. Det er en klar fejl, da tre-, sekskantede eller runde penne bevisligt er meget bedre. Udover den klodsede, firkantede form er pennen også for tyk, og resultatet er at man får en slem krampe i fingrene ved længere tids brug.

At bruge en kugle i pennen er også en bommert fra Golden Images side, da en så lille kugle nødvendigvis må medføre en lavere opløsning. Så man skal have fat i de store armbevægelser. Desuden har de heller ikke tænkt på at man ikke altid holder en pen helt lige - musen går i en anden retning end man forventer, hvis man ikke passer på. Samtidig er det ekstremt generende at man partout skal holde pennen i en helt nøjagtig vinkel, sådan at kuglen har ordentlig kontakt med musemåten.

Knapperne er også en smerte, da man skal anbringe fingrene "omvendt" i forhold til normale mus.

Min mening om Mouse Pen er at det er tidsspilde at bruge den. Den frihed, man får med en mus (det, at man efter at have brugt tastaturet med en hånd kan gribe musen og styre - lynhurtigt) frarøves med Golden Images musepen. Hver gang man griber den skal man til at justere sit greb, og holde sin hånd krampagtigt en uventet vinkel.

Jeg indrømmer gerne at det er en personlig sag om man kan li' den slags - prøv den før du køber.

Cordless Mouse

Den trådløse mus virker som en normal Amiga-mus, blot har den tre knapper i stedet for to, og en ekstra knap på siden, som bruges til at tænde musen, og til at bruge den "ikke-linære" mode, hvor pilen bevæger sig langsommere end normalt ved lave, og hurtigere end normalt ved høje musehastigheder.

Ydermere er der et lille batteri-

rum med to stk. AAA batterier. Batterierne er naturligvis til den infrarøde sender, der har en infrarød diode siddende forrest i musen - der, hvor ledningen ikke sidder... Musen er lidt mindre end Amigaens standard mus, og vejer omtrent det samme - den bruger ganske som Amigaens mus en kugle til at opfatte bevægelser, og opløsningen er også den samme - 200 DPI (punkter pr. tomme).

Modtageren er forbundet til Amigaen, og har derfor ikke brug for batterier. Den er ca. halvt så stor som musen, og kan modtage signaler fra op til godt halvdelen meters afstand, og en rød lysdiode blinker når der opfanges bevægelser eller muse-klik.

Pålidelig Pelle Halø

Jeg kan godt lide Cordless Mouse - den ligger godt i hånden,

Ledningen er man dog sluppet for - den er ikke i vejen, bliver ikke snavset og knækker ikke.

Det er måske meget rart at have muligheden for at sidde tilbage på lænestolen med en kold Cola i den ene hånd og med musen i den anden styre ikonerne rundt på Workbench skærmen, men jeg ville bare blive træt af det i det lange løb. Ved "rigtigt" arbejde (som for mig altid involverer tastaturet) er det ikke en fordel at have musen væk fra maskinen (jeg skulle jo gerne kunne se, hvad der stod på skærmen og kunne nå tastaturet.)

Til at imponere venner og bekendte er musen uovertruffen.

Cordless Trackball

Et (eller en?) trackball er en slags omvendt mus, hvor kuglen altså sidder på oversiden af kassen. Forvirret? Så se på billedet, hvad det skal betyde. Man bruger altså hænder, fingre eller fødder (ja, et

at bestemme styrken af det infrarøde signal - man kan vælge mellem 1.5 meter eller op til 7 meter - ved høj styrke bruges de fire AA batterier selvsagt hurtigere.

Kuglen er ca. 5 cm i diameter, og opløsningen er meget høj, men svær at måle nøjagtigt - den opgives til 300 DPI.

Bedre som joystick

Når man ruller med rouladen på trackball'et går det stærkt - alt for stærkt efter min mening. Heldigvis kan man i Amiga Preferences sætte musehastigheden ned - hårdt tiltrængt med trackball'et. Knapperne er også noget for sig selv, de sidder ret akhævet.

Kuglen og kugleleje passer ikke helt godt sammen. Resultatet er, at kuglen ikke ruller ordentligt hvis den betjenes hurtigt (specielt hvis man ruller mod højre (for højrehåndede)) - og det er også irriterende.

Jeg forstår ikke helt hvorfor trackball'et er trådløst, da det ikke virker som en landvinding. Normalt er ledningen i vejen når man bevæger en mus, men når trackball'et nu står stille hele tiden, finder jeg det ondsomt at bruge de dyre kroner på infrarød styring.

Min konklusion er, at jeg foretrækker trackballs i den form, jeg har haft trackball i årevis - som joystick, hvor man har en hånd til kuglen, og en til knapperne. En mus er et en håndredskab, og det synes jeg ikke, at Cordless Trackball er godt nok til. Men prøv hos din forhandler, og se om det er noget for dig.

Konklusion

Jeg mener ikke at nogle af de tre produkter jeg har omtalt har været så gode at jeg ville købe dem - musen var god nok til at jeg ville kunne bruge den, men den ekstra knap og den manglende hale synes jeg ikke er prisen værd.

Trackball'et og musepen vil jeg ikke bruge om så alternativet var en levende rotte - jeg synes de er direkte tilbageskridt.

Jeg har været usædvanlig farvet og personlig i bedømmelsen af disse tre muse-erstatninger, og det er fordi jeg tror at det er umuligt at forholde sig neutralt til "føles det bedre end dat"-spørgsmål.

Hvis du er interesseret i et af produkterne, så prøv dem - og lyt ikke til mine ord.



er ikke for let, og selvom det tager nogle timer at blive vant til den lille forsinkelse, der er på grund af den trådløse transmission, er den rar at arbejde med. Spørgsmålet er blot om den er penge værd, hvis man f.eks. sammenligner den med Commodores mus, der er "gratis" (alle Amigaer sælges med sådan en) eller f.eks. Golden Images optiske mus, der er billigere - nogen stor landvinding er musen ikke. Ok, den har tre knapper (Amiga "trendsættere" spår de tre knapper en fremtid med Amigaen), er trådløs (pas dog på med at sætte ting i vejen for musen, det giver et ret underligt feel), og den har muligheden for ikke-linær bevægelse (som jeg iverkaldt ikke brugte).

trackball kan bruges med fødderne) til at styre pilen på skærmen. Knapperne på Cordless Trackball er meget store, og de sidder rundt om kuglen. Højrehåndede kan med fordel bruge tommelfingeren til den venstre, langefingeren til den midterste, og lillefinger/ringfinger til den højre knap. Den midterste kan bruges som en "Win-dow Lock" - trykkes den ned sammen med den venstre eller højre knap bliver disse låst fast indtil man trykker igen på den midterste knap. Window Lock kan derfor bruges til at tegne sammenhængende streger, flytte vinduer eller vælge menuer uden at holde knapperne nede.

Desuden er der en on-knap (ganske som på den trådløse mus), og der er tilmed en knap til

Dansk Importør:
Alcorini 86 22 06 11
Golden Image Mouse Pen
Pris: kr. 699

Golden Image Cordless Mouse
Pris: kr. 699
Golden Image Cordless Trackball
Pris: kr. 699

Fakta:

Lær Elektroni Amigapakke fra

Commodores nyeste amigapakker indeholder, foruden en Amiga, et helt lille elektronik-værksted, så du kan blive dus med dioder, strøm osv. "Tekno Amiga", som pakken er kaldt, kan samtidigt købes for sig selv, hvilket gør den meget interessant for nuværende amigaejere. Vi har kigget nærmere på pakken.

Af Martin Neubert



Tekno Amiga giver dig mulighed for at eksperimentere med og afprøve diverse elektroniske principper, og indeholder bl.a. dioder, hardwareinterfacers, special-syet software, og letlæste manualer.

Hvad har en elektronisk kalender, en pulstæller, et stopur samt en hastigheds-, en lys- og en temperaturmåler med hinanden at gøre? Det spørgsmål stillede jeg også mig selv, da jeg fik stukket en rektangulær æske i hånden af redaktøren. Bortset fra ovennævnte stod der også Tekno Amiga henover æsken med store røde bogstaver, men det blev jeg ikke meget klogere af.

Det var først, da jeg havde fået gennemlæst de tre manualer, at 10-n faldt. (Jeps, jeg er sommetider lidt langsom (lidt? red.). Nu lyder tre manualer af meget, men det er faktisk kun tre hæfter i A4-størrelse på 20-50 sider, skrevet i et sprog så alle kan være med. Og det er præcis hvad ophavs-mændene til Tekno Amiga ønsker. Meningen med Tekno Amiga er nemlig at stimulere

begyndere såvel som lidt mere erfarne til at lege/eksperimentere med elektronik. Så lad os se på, hvordan CatusAB har tænkt sig at stimulere os.

Hvad er der i æsken?

Kort fortalt er Tekno Amiga et "Den lille elektrotekniker"-sæt, med den forskel at det kan kobles sammen med en Amiga. Hvordan

alt det går for sig, kommer vi tilbage til. Først et kikk på hvad æsken gemmer: Udover de tre manualer er der 10 dioder, 2 pærer m. fatning, et pænt udvalg i modstande, ca. 40 små fjedre, en eksperimentplade, en printplade, 3 disketter og lidt andet grej.

Tekno Amiga kan bruges både med og uden Amigaen, men da det spændende og usædvanlige

ik med Ny Commodore

er dets mulighed for samarbejde med Amigaen, har jeg valgt at koncentrere mig om dette. Men før vi kan få noget som helst til at samarbejde, skal eksperimentpladen gøres køreklar. Det er en proces, som kræver fingerfærdighed og oceaner af tålmodighed.

Eksperimentpladen er en plastikplade med en masse huller på rad og række. I ca. 30 af disse huller skal der isættes 1 stk. fjeder. Det tog mig 3 kvarter at isætte fjedrene, og jeg var flere gange ved at opgive ævred. Det er virkelig en operation, der kan tage lysten til fortsat nærkontakt med dette stykke software fra enhver.

Når og hvis man klarer skærsilden, griber man nu ud efter printpladen og 2 ledninger i æsken. Nogle af ledningerne fra printpladen ender i et stik, der passer smukt i joystickport 2, mens resten af ledningerne er lige til at montere på fjedrene på eksperimentpladen. Når ovennævnte ledninger og de 2 andre ledninger i æsken er monteret på fjedrene, isættes printpladen i printerporten bag på Amigaen, og stikket, der smukt passer i joystickport 2, sættes i. Montering og isætningen af ledningerne er utroligt nemt. Lyder måske ikke sådan, men det er det altså.

Til sidst monterer vi 8 dioder på eksperimentpladen. På eksperimentpladen har vi nu 8 dioder til lyseffekter og 5 kontakter. Det var så klargøringen af eksperimentpladen, og lad os nu se hvad der er på de tre medfølgende disketter.

Tre programdisketter

På diskette 1 er der 7 små programmer, 4 af dem er "lydbiblioteker" med 5 samplede lyde i hver. Det femte er en reaktionste-

ster, som fungerer på den måde, at der på skærmen er 4 pile, som peger i hver sin kompasretning (nord, syd, øst og vest). Hver pil har sin kontakt på eksperimentpladen, og når en af pilene lyser, trykker man på pågældende pils kontakt.

Ud for pilen står så ens reaktionstid, og når man har reageret på tre lysende pile, får man en samlet reaktionstid skrevet på skærmen. Der er også et stopur på diskette 1, der har indbygget start, stop og to mellemtider.

Det sidste program på diskette 1 er en hastighedsmåler. Man indtaster den længde, der skal tilbagelægges, så trykker man på startkontakten, og løbet er i gang. Der trykkes på slukkontakten, når løbet slutter, og med det samme får du at vide, hvor hurtigt distancen er blevet tilbagelagt, både i m/sek og i km/t samt en totaltid i sekunder.

På diskette 2 er det noget mere avancerede programmer, der diskues op med. Første program hedder "kalender", hvilket mildt sagt er misvisende, ihvertfald hvis man forestiller sig, at det er en elektronisk "Mayland med spiralyg"-kalender.

Det er faktisk et program, der giver dig mulighed for styre så at sige alt i hjemmet, lige fra kaffen til lyset og TV'et. Dog vil det blive for omfattende, hvis vi skal gennemgå proceduren her.

Det andet program hedder "puls-tæller", hvilket også er misvisende, idet det ikke tæller dine pulsslag, men simpelthen tæller de antal gange, der er blevet trykket på en af kontakterne.

Der er også en lysmåler og en temperaturmåler på diskette 2, og de fungerer ens. Hvis det er ly, der skal måles, monterer man en elektronisk dims på eksperimentpladen, hvis det er temperaturen, der skal måles, mon-

teres en anden dims. Man kan nu på skærmen aflæse henholdsvis lysstyrke og varmegrader. Kopi-programmet D-copy, et demo samt et program, der gør det nemmere at indstille computerens tid er også presset ned på denne diskette.

På diskette 1 og 2 fik du en menu i hovedet, lige så snart du sætte disketterne i drevet, men på diskette 3 kommer du direkte ind i Workbench. Her har du så muligheden for at vælge imellem programmerne Kredsløb, Modstand og TeknoBasic.

Det vil sige, TeknoBasic er ikke et program, men et "programmeringssprog", men mere om det senere.

Først kigger vi på **Kredsløb**, og det er lige præcis meningen med **Kredsløb**. Det simulerer nemlig, hvordan strømmen bevæger sig rundt i et kredsløb. En flot demo, ligesom demoen på diskette 2. **Modstand** er en både morsom og hurtig måde at lære at tyde farvekoden på modstandene. Og som rosinen i pølseenden har vi **TeknoBasic**.

Det er måske nok forkert, at kalde det et programmeringssprog, for i virkeligheden er det en let forandret udgave af AmigaBASIC.

I **TeknoBasic** kan man programmerer til de 8 dioder og de 5 kontakter på eksperimentpladen. Det gøres ved hjælp af følgende kommandoer:

POKE, DELAY, GOTO, INPUT, READ, RANDOMIZE INT(RND), SAY, PRINT og et par stykker til. De kan garanteres med enten en FOR..TO..NEXT eller WHILE..WEND-løkke, og IF..THEN er da også til rådighed. Det lyder indviklet, men efter stille og roligt at have gennemgået de 2 kapitler, så kan ALLE let og ubesværet programmerer i TeknoBasic.

Få mange spændende timer

Generelt er Tekno Amiga et godt og fornuftigt stykke soft- og hardware, og alt på disketterne er garanteret med flot grafik, men for den lidt mere erfarne bliver indholdet på disketterne 1 og 2 hurtigt kedeligt. Til gengæld er TeknoBasic på diskette 3 en lækkerbid, man med lidt fantasi kan få mange spændende timer til at gå med.

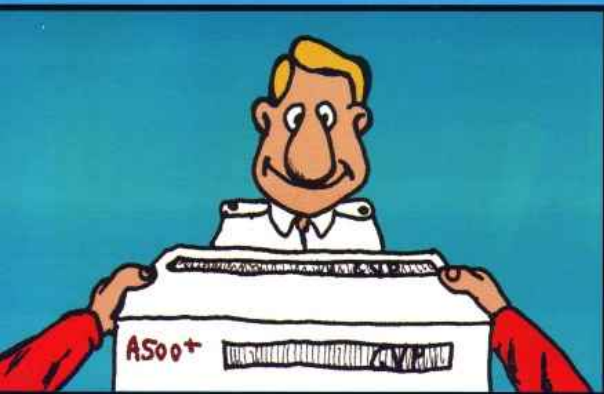
De tre manualer der følger med er på dansk, og er så lette at læse og forstå, at hvis man efter at have læst dem STADIG ikke forstår noget som helst af det hele, så er det ihvertfald ikke manualernes skyld.

Man kan også slukke Amigaen, og bruge Tekno Amiga som et ganske almindeligt "Elektrotekniker"-sæt, og det er som i de "almindelige" sæt både skægt og lærerigt. Man skal også her benytte eksperimentpladen, som jeg på dette tidspunkt har udviklet et had/kærligheds-forhold til. På den ene side er ideen med pladen og fjedrene fin, men at sætte fjedrene ned i pladen er alt for svært. Der kunne derfor godt være lidt flere fjedre i æsken, så man slipper for slidet med at hive fjedre op og sætte dem i igen, når man går fra den computeriserede del af Tekno-Amiga til den del, hvor Amigaen ikke er nødvendig.

Men alt i alt er Tekno Amiga et spændende, og fremfor alt lærerigt produkt, der vil kunne fange alle elektronik-interessereds opmærksomhed. Samtidigt er det en forfriskende forandring til alle de spil, man ellers kan bruge sine penge på.

Tekno Amiga, pris: kr. 1295,- (med Amiga: kr. 4495,-)
Fås hos de fleste Commodore-forhandlere over hele landet

Fakta:



Autoriserede GVP forhandlere:

- **Fredericia:** Foto Kino • Vesterbrogade 11 • 75920355
- **Hillerød:** Thor PR & Foto • Slettebjerget 23 • 42254660
- **Holstebro:** Computershoppen • Sdrlandscentret • 97410034
- **Horsens:** ND Lavpris A/S • Kirkevænget 23 • 80815211
- **Hørsholm:** Ehter G Int. • Ådalsparken 63 • 42868186
- **Klippinge:** JM Data • Borgergade 2 • 53678200
- **København K:** Foto /C • Holbergsgade 5 • 53142414
- **København Ø:** Alcotini • Strandvejen 18 • 31207320
- **København Ø:** Betafon • Istedgade 79 • 31310273
- **Lyngby:** Banzhaf datamedier a/s • Lyngby torv 10 • 45934411
- **Malmø:** Scanbiz Team AB • Ridspodgatan 10
- **Næstved:** Amiga & DTP Centret • Runddyssen 24 • 55773828
- **Roskilde:** Reidel Foto & Data • Algade 27 • 42354042
- **Silkeborg:** Graffiti Data • Nørreskov Bakke 14 • 86821855
- **Thisted:** Dam Foto • Frederiksgade 8 • 97923992
- **Tinglev:** ND Lavpris SYD • Jernbanegade 7 • 80815211
- **Tåstrup:** Poulsen Computer Center • CITY 2 • 42990977
- **Valby:** ND Lavpris ØST • Trekronergade 149 • 36450484
- **Vejle:** Byskov Foto • Nørregade 24 • 75823088
- **Viborg:** Technogram ApS • Langgade 46 • 86645211
- **Århus C:** Alcotini • Nørre Alle 55 • 86139822
- **Århus C:** Eurotrade • Finlandsvej 25 • 86166111
- **Århus C:** Mimosa • Storetorv 5 • 86120411
- **Ølstykke:** Ølstykke Foto • Frederiksborgvej 7 • 42179494

Ingen andre end de autoriserede GVP forhandlere kan give dig det hele:

- Hurtig levering fra dansk lager
- Kvalificeret service
- Dansk brugsanvisning
- Den rigtige pris

Nikita Data A/S

80 81 52 11

Vi betaler din opringning!

C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. kr. 198,00
Holder styr på din Dankort-, løn-, familiekonto m.v.
Udskrift. Udgifts- og indtægtsortering.

COM-SKAT PRG. kr. 198,00
Et skatteprg. Kan beregne din rest-/overskydende skat. Fremtids sikret. Pull-down menuer.

LOTTO PROGRAM kr. 98,00
A4-printer rutine. Gevinstsøgning. Directory.

LYKKEHJULET DISKETTE (V2) kr. 98,00
Et spil på dansk med bonusrunde. 300 tekstler.

LYKKEHJULET DISKETTE 2 kr. 58,00
Lav din Lykkehjuledatadisk. 588 ord ad gangen.

DATAWORK SYSTEM PRG. kr. 150,00
Opret databaser efter eget ønske. Søgning sortering, alle poster. Udskrift arklabels.

ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00

TOOL BOX Modul kr. 298,00
Her er masser af godt hjælpemateriale samlet på eet modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek., uden ombygning af disktestestationen. HYPRALOAD viser directoren ved shift/run og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-COPY er et alsidigt kopi-prg., som bl.a. giver mulighed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv vælger, ændre blokfølge, ignorere diskfejler m.v.

MULTIBACKUP er et diskopprg., som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkelt eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg. med block og bufferfejler. Indbygget lyfornemering (10 sek.) og mulighed for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer hele disketter. Man behøver ikke formaterer måldisk, den får nejagtig samme udseende som original-disk. (også header/id). 202 COPY kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk. Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkeltfiler eller hele disketter til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskstation. DIR MANIPULATION laver directoren som du ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellemrumsstreger. ABC TURBO V2.3 er den kendte med farvestreber. Loader 10 gange hurtigere fra tape. AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorledes programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derefter! BACK TO BASIC, resetstate.

SENDES OVERALT, også Norge og Sverige.
PORTO KR. 27,00.

LEG & HOBBY
9460 BROVST. TLF. 98 23 10 98

Bolden er rund - og alt kan ske....

Hvad?

Kick Off 2

Turnering
"Copenhagen KICK Open"

Hvem?

DIG,
DAISY Software og
Det Nye COMputer

Hvornår?

26. Oktober 1991
kl. 10.00

Hvor?

G1. Kongevej 92
1850 Fr.berg C

Hvordan?

Tilmelding til
nedenstående
adresse.

Læs iøvrigt omtalen andetsteds i bladet

DAISY Software
GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C
TLF.: 3131 7523



DISKMAN ApS

3M - Disketter

5 1/4" - 360Kb	6,00 kr.
5 1/4" - 1,2Mb	10,00 kr.
3 1/2" - 1Mb	9,00 kr.
3 1/2" - 2Mb	14,00 kr.

No Name - Disketter

5 1/4" - 360Kb	2,00 kr.
5 1/4" - 1,2Mb	4,00 kr.
3 1/2" - 1Mb	3,95 kr.
3 1/2" - 2Mb	7,80 kr.

ÅBNINGSTIDER
Mandag - fredag
Kl. 10.00 - 17.30
(Lørdag Lukket)

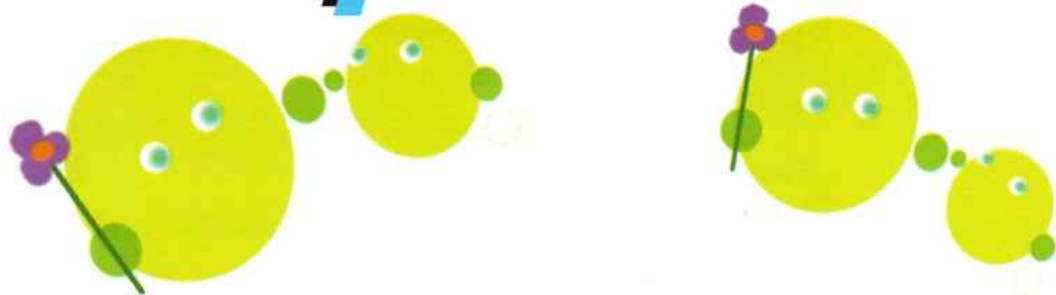
Send frankeret svarkuvert
(kr. 3,50) og få vores totale
prislister.
Alt incl. moms.
Forhandler velkomne

DISKMAN ApS - Danmarks bedste disketteleverandør

Vesterbrogade 125 • 1620 Kbh. V.

Tlf.: 31 31 00 17 • Fax.: 31 21 04 95

De Nye Demo'er



Efter en kort sommerferie er vi nu tilbage med de nyeste kreationer fra demo-fronten.

Af Marc Friis-Møller

I løbet af de sidste to måneders tid (altså sommerferien) har der i adskillige lande været afholdt copyparties. Bl.a. har der i Sverige og Norge været afholdt parties arrangeret af grupper som Cryptoburners, Rebels, Phenomena og mange andre kendte personer.

Fra disse parties bringer vi nu nogle af de bedste produktioner set i lang tid.

De første vektorbobs

Mange demofreaks vil nok kunne nikke genkendende til navnet Thomas Landspurg. Denne mand er nemlig ophavsmand til nogle af de bedste demoer på Amigaen overhovedet.

Mange vil måske huske ham fordi det var ham der stod bag nogle af de første vektorbobs, mens andre måske vil huske ham for demoen 'Trip to Mars' som, fordi den var for 'game-like', ganske simpelt blev udelukket fra Silents demokurser for et år siden.

Det skal her siges, at det til gældende dato er blevet ganske populært at lave lignende demoer, så mon ikke Silents-arrangererne burde have lidt dårlig samvittighed.

Sagen omkring Thomas Landspurg er nu den at han ved det nyligt afholdte Cryptoburners-party, med demoen 'Virtual World', faktisk vandt 1'ste præmien.

Demoen minder en SMULE om den hedengangne 'Trip to Mars', men er dog klart blevet forbedret med en kombination af HURTIG vektorgrafik og nogle af de mest Cyberpunkede baggrunds-scener til dato. Musik og grafik frem-

det, på det store ECES Computer-show i Eskilstuna/Sverige, var en beskedent INTRO der løb med førstepræmien.

'Reklame'-introen til diskmagasinet 'Fourth Dimension' var åbenbart det bedste bidrag til de-



kaldte da også for mit vedkommende umiddelbare associationer til den gode gamle, men stadig ultimative Cyberpunk-film, 'Blade Runner'.

Andenpladsen på samme party tilfaldt, overraskende nok, gruppen 'Pure Metal Coders', som på trods af hidtil kun at have udgivet ret mellemfornøjede demoer, nu troppede op med en suveræn produktion.

Årsagen til den pludselige forbedring af demokvalitet skal jeg lade stå hen i det uvisse, men sikkert er det, at PMC virkelig fortjente deres andenplads. Demoen i sig selv indeholder adskillige gode rutiner, og byder bl.a. på animation af fraktaler (Nemt måske... men flot!) og det største Virtual reality-landskab siden spillet CyberCon III så dagens lys.

Man spørger nok sig selv om det virkelig kan være sandt. Men en kendsgerning er det dog at

mokokurrencen på dette show, så stik imod gruppen Dual Crew's forventninger blev det dem der stod med kontanterne i hånden da konkurrencen var overstået.

Når jeg siger 'stik imod Dual Crew's forventninger' er det fordi det, ifølge rygterne, kun var for sjov de overhovedet deltog i konkurrencen. Desværre har jeg ikke set særlig mange andre demoer fra dette party, men sammenlignet med dem som jeg har set, virker det lidt underligt at Dual Crew skulle gå så langt som ligefrem at skulle vinde. Demoen eller dvs. INTROEN indeholdt da heller ikke ligefrem de store effekter, udover en noget bizart udseende 4D-Rotation/afbildning, som måske er meget sjov at filosofere lidt over, men som efter min mening er lidt for bizar til at kunne kaldes pæn.

Til introens fordel skal dog siges at musikken er RET god.

Forkølet samling demoer

Størstedelen af denne tids bedste demoer blev, som det nok fremgår, udgivet på Cryptoburners partiet i Norge.

Dette betød desværre i at de andre copyparties stod tilbage med en noget forkølet samling demoer - men hva' så?

Så længe deltagerne morer sig er et copyparty ABSOLUT ikke spild af tid!

I de forløbne måneder er der selvfølgelig også kommet mange andre gode demoer, men da det ville optage en ufattelig mængde spaltepads at skrive om alle disse, vil jeg henvise til muligheden for at du SELV kigger demoerne igennem.

Dette kan du stadig gøre via vores demobibliotek, hvor vi har gemt alle de bedste demoer fra helt tilbage til Amigaens ungdom.

Bestillinger kan foretages ved at skrive et brev med din bestilling til:

"Demo-redaktionen"
Kollegbakken 9/3111
2800 Lyngby

HUSK: Hvis du vedlægger en check, skal den være udstedt til Marc Friis-Møller.

En liste over de i biblioteket eksisterende demoer er stadig under udarbejdelse og vil for fremtiden blive vedlagt på en af de tilbagesendte diske.

Prisen for demoerne varierer stadig mellem 35-50 kr., alt efter demoens art (Megademo, intro, etc.). (Prisen inkluderer selvfølgelig disk).

Hvis du ikke rigtig ved hvad du vil have, kan du nøjes med at skrive en kort beskrivelse som f.eks. "en/to/.. diske med det nyeste" eller "De nyeste musikdiske", og dette er så akkurat hvad du vil få. Nemmere KAN det vist ikke blive!

Amiga på jobbet:

Dr.T. i Nordjylland!

Det Nye COMputer har været i nordjylland, hvor vi har talt med den 34-årige Michael Pilgaard, som er organist og kantor (korleder) ved Sæby kirke, og som bruger en Amiga til både orgel- og kormusik.

Af Gert Sørensen

Michael Pilgaard begyndte at spille klaver som 9-årig, og har fået klaverundervisning af forskellige lærere i mange år. Han sang i Skive drenge- og mandskor i nogle år, og da det blev opløst, skiftede han, i øvrigt omkring konfirmationsalderen, til Skive kirkes kor. Her blev han så fascineret af kirkens instrument, orgelmusik og organistens måde at spille på, at han simpelthen måtte prøve det. Idag er Michael Pilgaard professionel organist i Sæby, og han bruger en Amiga til at komponere både orgel- og korsang, til glæde for kirkegængerne.

Også plads til rockmusik

Michael Pilgaard har været organist ved forskellige kirker, og er altså nu i Sæby på ottende år. I de sidste 21 år har han også spillet i forskellige rockmusik-sammenhænge, samt medvirket som producer og studiemusiker på en mængde produktioner i de sidste 16 år (Inger Lauridsen, Ib Grønbaek, Anne Karin etc.). Han har også komponeret og indspillet nogle jingler, og i øjeblikket er han ved at indspille musik til et teaterstykke.

Men hvordan stiftede Michael egentlig bekendtskab med en computer?

"Pludselig stod der sådan et monstrum i et af de studier jeg kommer i, og ved at være med til at bruge en computer til en produktion, fandt jeg jo ud af, at den kunne gøre nytte, så..." fortæller Michael, og fortsætter:

"Inden jeg købte computer, gjorde jeg op med mig selv, hvad jeg ville/kunne bruge den til. Så undersøgte jeg markedet grundigt, og på alle områder viste det sig at Amigaen var bedst. Der er farver på skærmen, man kan selv

vælge monitor, og den bryder ikke ned (det har jeg oplevet andre mærker gøre i pladestudier). Der er god intern lyd i Amigaen, og der findes simpelthen et hav af interessante spil, hvis man har de lyster.

Og, hvad jeg har mest glæde af: den har multitasking, som virker." konkluderer Michael.

"Jeg bruger mest sequencerprogrammet K.C.S. fra Dr.T., men anvender også bl.a. Bars and Pipes professionel og Harmoni. K.C.S. er mere end et program: det er både et sequencerprogram, et nodeudskrivningsprogram, og et editeringsprogram til både musikken og eksterne lydmoduler. Det er her at Amigaen er helt suveræn. Jeg kan have alle Dr.T. programmerne loadet i computeren samtidigt, hvor de er totalintegreret i hinanden, p.g.a. gode programmer fra Dr.T., men så sandelig også fordi Amigaen har multitasking. Den har simpelthen flere processorer til at klare de forskellige opgaver.

Bruger Amigaen på arbejdet

I sin stilling som kirkeorganist bruger Michael Pilgaard Amigaen flittigt:

Orglet er et utroligt instrument

Instrumenternes dronning, orglet, er et utroligt musikinstrument. Kender organisten orglets muligheder og begrænsninger og forstår at udnytte disse, kan man virkelig få store oplevelser. Et orgel er jo vidt forskelligt fra alle andre akustiske instrumenter, der i princippet kun har en lyd at gøre med, f.eks. klaver, violin, klarinet, trumpet, fløjte, etc. Et orgel derimod har, alt efter størrelse, nogle eller mange lyde at bruge af. Disse kan også blandes til nye klangene etc. Man spiller også på flere manualet og med fødderne, for at kunne spille mange melodier og klangene samtidigt (eksempelvis en fuga med op til 8 melodier samtidigt). Man kan sammenligne en organist med en dirigent og et symfoniorkestret i en person, idet organisten både spiller musikken, men altså også må have overblik over hvilke melodier, der skal klinge på hvilke klang (registreringer), og man kan populært sagt sige, at f.eks. orglet i Sæby kirke er som en synthesizer med 3 manualet og fuld pedalspil (toenhals oktave) med 27 oscillatorer.

Endvidere står orglerne i landets bedste rum akustisk set: kirkerne. Endelig forholder det sig sådan, at de største komponister var/er ansat som organister (J.S. Bach, Haendel, Mendelssohn, Gade, Hartmann etc.), eller spillede orgel (Mozart, Beethoven etc.) og derfor er meget af den bedste musik, meget naturligt, skrevet for komponisternes foretrukne instrument: orglet.



34-årige Michael Pilgaard, er organist og korleder ved Sæby kirke. Han bruger en Amiga i sit daglige arbejde, både til at komponere orgel- og kormusik, og til det mere administrative.

"Jeg komponerer både orgelmusik og kormusik, som jeg indspiller på Amigaen og printer ud. Det bliver flottere end min håndskrift, og jeg kan spille noderne ind i det tempo jeg tænker dem, i stedet for den mere langsomme proces med at skrive i hånden. Jeg bruger altid Amigaen som kompositionsredskab, fordi jeg nogle gange ikke får noteret en tanke (en komposition, red.) inden den er tænkt til ende, fordi det tager tid at skrive den i hånden.

Jeg bruger også Amigaen som skrivemaskine, til beskeder til koret, pressemeddelelser i forbindelse med mine mange koncerter, og i det hele taget til korrespondance - Jeg kan i øvrigt fortælle, at præsterne ved kirken for nyligt har fået tekstbehandlingsanlæg," fortæller Michael.

En udvidet Amiga

Michael Pilgaard's Amiga er udvidet en hel del. Han har en 52 Megabyte GVP-harddisk koblet på, og hukommelsen er udvidet til 3 Megabyte. Af keyboards har han en Roland D-70, en Yamaha DX7-II, en Yamaha PSR 6300m og af lydmoduler har bruger han en Roland U110 med diverse lyd-

kort, en Kawai K4, en Roland MT 32 og en Kawai mixer, Haffler og HH forstærkere, diverse rumklange og Tannoy højttalere.

Der er også blevet plads til en 8 spors Fostex båndoptager, og som det sidste nye en Phantom SMPTE/MIDI box, som synkroniserer Dr.T. sequencerprogrammet med båndoptageren. Og i stuen har han sågar et Kawai flygel.

Underviser andre

Michael leder den nordligste af landets 10 kirkemusikskoler. Her uddannes og dygtiggøres organister og kirkesangere på flere niveauer. Også her bruges Amiga, til nodeeksempler, opgaver, beskeder og eksamensopgaver.

"Jeg har også et par disciple udi den fornøjelse, at dyrke computer contra musik," afslører Michael og fortsætter:

"En kollega og jeg selv er efter opfordring ved at planlægge et kursus i MIDI, d.v.s. brugen af moderne musikinstrumenter som synths og lydmoduler i forbindelse med en computer. Dette findes få steder, men vi vil komme ud til de interesserede, på skoler, musikskoler, gymnasier, seminarier, højskoler, musikforeninger, aftenskoler, daghøjskoler, universiteter, musikkonservatorier, pladestudier, samt på privat opfordring. Vor agt er, på een gang både at give en koncert, at undervise og forklare, at besvare spørgsmål og fungere som konsulenter ved eventuelle hændelser.

Vores speciale er Dr.T. programmer, men vi er dus med de fleste andre Amiga-musikprogrammer," slutter Michael Pilgaard. Og bedre kan det vel ikke siges.



Læsermarkedet flyder som sædvanlig over med masser af gode tilbud til dig og din Commodore.

KØBES

- C64 disk: Gunship. Skal være m. manual og 100% OK.
98 259624
- Action Replay MK6, eller Final Cartridge 3 købes til Commodore 64.
48 214983
- Super Soccer, Herv. Tommy.
97 938159
- Amiga: Dansk astrologi-program.
42 850414
- Amiga: 3 disk. Skal være org. og i fin stand. Købes for 200 kr. Herv. Casper.
66 172048
- Amiga: Interword. Købes for ca. 400-500 kr.
93 479071
- Bøger om Amiga maskinkode. Spørg efter Thomas.
53 776200
- C64 sampler. C64 Action replay MK 4/5/6. C.computer til C64.
31 534333
- C64 disk: Golden axe, Bubble bobble, Microprose soccer. Vi snakker om prisen. Herv. Mads.
21 23806
- C64 disk: Steel Thunder, samt andre strategispil (alt her interesse). Final Cartridge III.
98 431276

SÆLGES

- Commodore 64 med båndstation, 8 bånd, diskteststation 1541, 48 disketter, joystick, turbomodel. Pris: 2100 kr.
98 445844
- Commodore Powermover (300 kr.), Soccer Manager (150 kr.). Evt. bytte med Operation Stealth eller Mean Streets. Herv. Tro.
74 426124
- Commodore 64 (ny model), båndstation, joystick, 30 spil (alle org. m. manual. Pris: 1500 kr. Ring mellem 18-20.
96 141573
- Commodore 64 med diskteststation, båndoptager, resetkabel, ca. 300 spil, manualer og bøger, diskbox. Pris: 3000 kr.
31 859463
- Amiga: Space Quest 3, Kings Quest IV. Pris pr. stk: 250 kr.
31 495255
- Commodore 64 med båndstation og masser af spil + manual + bog ("Sjov med C64"), ialt pris: 700 kr.
53 441292
- Commodore 64, 1541 diskteststation, MPS 801, multimodem 1541 (m.x-modem), org. spil på bånd, TFC III. Pris: 3000 kr.
55 771134
- Commodore 64, diskteststation 1541, båndstation, manual, monitor, printer mps 801, 100 disketter, 3 joystick, div. bøger, computerbord. Pris: 3400 kr.
53 698141
- C64 bånd: Batman the movie. New Zealand story, Indy, Double Dragon. Alle er org. prisen taler vi om.
53 13126
- 4501 ram udvidelse -400 kr. Alcotini stereo sound sampler -500 kr. 2 diskboxe 30 kr. 110 disketter: 2 kr. pr. stk.
98 851825
- Sega Master system, 2 infrarøde joystick, 2 alm. joystick, joystick, 1000 kr. Garanti til 20/7 '91. Nypris: 7000 kr. Commodore 3000.
53 612640
- Amiga 500 m. TV-modulator, sound sampler, musemåler, mus, joystick, disketteboks, disketter, bøger, org. emballage. 1 år gammel. Pris: 4000 kr.
53 651372
- C64: The Final Cartridge III med dansk manual. Pris: 300 kr.
53 483698
- Amiga PD. Kun 12,50 pr. disk. Geir Hætteliv, N-3750 Drangdal, Norge.

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er derfor amoralisk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte. Redaktionen forbeholder sig desuden ret til at afvise annoncer uden varsel eller begrundelse.

- C64 bånd: Cabal og Operation Thunderbolt. Sælges for 85 kr. pr. stk. Herv. Casper.
66 172048
- Amiga 2000 med 30 Mb harddisk, farveskærm, IBM kompatibelt PC-KT kort, 5,25" PC-drev, Star LC10 printer, 2 mus, 1000 joystick, 200 disketter og 12 kg bøger.
53 812907
- Commodore 64-III med diskteststation 1541-III, 2 joystick, final cartridge III, over 100 disketter. Pris: 2400 kr.
31 483698
- Supersættet joystick til Nintendo, Sega Master System, Sega Megadrive og Commodore. Prisen taler vi om.
86 108107
- C64 bånd: 12 spil for 800 kr. Sælges samlet. Ring efter 19 år og spørg efter Kristian.
98 871241



- Amiga: Hugo (3 disketter). Pris: 150 kr.
98 157379
- Amiga: Inteword, 100% dansk multitasking tekstbehandling med dansk manual, ordbog, stavkontrol, ordning, skærmtest og meget mere. Nypris: 975 kr. Salgspris: 500 kr.
98 294969
- Commodore 64 med 1441 II diskteststation og 85 disketter + box. Pris: 2500 kr.
97 267398
- Commodore 64 m. diskteststation, 1400 disketter m. box, 2 joystick, Final cartridge 3. Pris: 3500 kr.
86 861449
- Atari Lynx (1895 kr.) + 17 titler (a 295 kr. -345 kr.). Altså nyt, 1895 kr. Herv. Henrik efter 17.30.
97 723960
- Sega Megadrive (16 nitt) + Arcade powerstick + 8 titler. Alt med garanti. Herv. Henrik efter 17.30.
97 723960
- Amiga: Bumbazul, Limes and Napoleon. Pr. stk. 75 kr.
86 573981
- PC spil: UMS II, Golden Axe, Zork III, F29 Retaliator, Elite Plus, Law Cross, G4, Quadral, Backgammon Royale, Disc, Dark Heart of Uknurl, Originaler i meget flot stand m. instruktionsbøger. Prisen taler vi om.
86 108107
- Commodore 128, diskteststation 1541, farve monitor 1701, printer 4023, båndoptager, fastlæser samt instruktionsbøger. Spil til diskteststation: Platoon, Kick Off 2, 4th Dimension m.fl. samt diverse båndspil (alle originale). Pris: 4000 kr.
42 524924
- 3 spiltemne Star-farvebånd. Virker til alle Star 24-nåls printere udlånt serie NB. Pris for alle tre: 150 kr. Herv. Jakob.
42 346736
- Amiga 2000 m. monitor 1081, 1Mb med plads til yderligere 512 Kb. Plus diverse tilbehør: tekstbehandling, grafikprog, og PD, 100% joystick. Pris: 7300 kr.
31 237846
- Commodore 64 (ny model) med båndstation, joystick, spil og dansk vejledning. 100% OK. Pris: 1600 kr. Med 26" gl. farve-TV (virker OK): 1900 kr.
43 623097
- Demo maker (graphic support disk) til Action Replay MK 6; Kr. 200. Kun brugt få gange. (Spør 150 kr.). Herv. Rasmus.
53 531574
- Last Ninja (inkl. løsning) sælges for 100 kr. Batman the Movie sælges for ligeledes 100 kr. Begge spil er originale. Spørg efter Mikkel, ring efter 18.
42 187024
- Amiga: 520 TV-modulator, Operation Wolf (125 kr.), Haicac (200 kr.). Alle ting er 100% OK.
62 242216
- Amiga Public Domain. Alle de kendte mærker væk. Inkl. Gold Star mærke-disketter. Pris: kun 20 Kr. pr. stk.
86 230797
- Commodore 64 (ny model), båndstation, spil, joystick, køber, blade, bøger. Pris: 1700 kr.
42 954240
- Commodore 64 (ny model), båndstation, arcade joystick. Pris: 1200 kr.
31 229250
- C64 diskspil, Zork II: 70 kr. Deadline: 70 kr. Suspended: 70 kr. Labyrinth: 120 kr. Sim city: 200 kr.
86 521196
- Commodore 64, 1541 II diskteststation, datasette, joystick, freeze machine, Action replay MKV, ca 100 disketter, 20 bånd og mange blade. Pris: 2500 kr.
42 116774
- Commodore 64, disktestdrev 1541, 70 org. spil, cpu-board med skuffe m. plads til C64 + skærm og diskdrev. Herv. Daniel.
42 722221

- Sega Master System, 10 spil, defekt joystick, ekstra joystick. Pris: 600 kr.
53 451593
- Commodore 64, 3 mdr. gammel og med garanti. Datasette og 2 joystick + 1 ekstra stik til computer/monitor. 2 manualer. Pris: 1600 kr. Herv. Ib Madsen.
75 534188
- Amiga Action Replay. Stadig m. garanti. Engelsk manual. 650 kr.
42 817446
- 512K Ram, + Alcotini stereo sampler. Pris: 1000 kr. Spørg efter Kasper.
86 101800
- Amiga 500, Ramudvidelse, joystick, mus, spil + andet. Pris: 4250 kr. Printer sælges for 750 kr. Herv. Tommy.
31 468972
- Musemaster. Næsten ubrugt og i org. emballage. Sælges for 300 kr. Spørg efter Bo.
86 684764
- Amiga interne vol. 1. Tysk udgave. Sælges for 300 kr. Ring efter 15, og spørg efter Bo.
86 684764
- Amiga spil: UMS II, Murder, Police quest II. Samlet pris: 650 kr. Sælges også enkeltvis.
98 790815
- C64 bånd: Laser squad, Forgotten worlds, Gunship. Pris: 100 kr. pr. stk.
62 501072
- C64 Games System, 2mdr. gammelt m. 5 spil inkl. Hugo + vejledning og 1 års garanti. 1000 kr.
75 780132

BYTTES

- Amiga:spilene Crazy Cars 2 og Vortex byttes for Alcotini sampler.
56 953014
- Haves: Ninja Turtles og Microprose Soccer (Amiga). Ønskes: Lemmings eller Future Wars.
31 551345
- Jeg vil bytte Public Domain til Amiga! Send liste på diskett eller sk. Skriv til: Simeon Chr. Pettersen, Hatlane, 6016 Ålesund, Norway.
- Jeg vil gerne bytte nye og gamle demoe (ikke-copyright) med hvem som helst i Norden. Skriv til Ronni Andersen, Mellevangen 6, Dø-4220 Korsør. Eller ring på tlf.
53 775552
- Haves: Ghostbusters brandstation. Ønskes: 512K ramudvidelse til Amiga.
53 777753
- Haves: F29 Retaliator (Amiga). Ønskes: F19 Stealth Fighter. Andre org. spil byttes også.
53 479071
- Haves: Org. spil og programmer til Amiga, C64, PC og Atari ST. Computerbøger og disketter. Ønskes: Amiga-modem, ny Amiga-mus, midi interface, sampler, genlock, andet hardware. VHS videofilm, farve-TV, eller andet af værdi.
86 108107
- Haves: "INT" Spilpakke med 5 spil (Nybots, Toobin, APB, Dragon Split og Hard Drive), Nypris 248 kr. Ønskes: Zak McKracken. Herv. alle dage undtagen tirsdag, efter 18.
74 524594
- AMIGA: Spillet Vortex byttes til Kick Off 2 1mb / Oriental Games.
+47 (4) 547642
- Beast 2: Hvor finder man løven?
65 975220
- Sidder du fast i et spil? Jeg har løsninger, tips og kort til over 400 forskellige -både adventures, strategy og action. F.eks. Indy 3, Operation Stealth, Lemmings, Lamy 3-3, Loom, Gold Rush, Future Wars, Zak McKracken, Maniac Mansion, It Came from the Desert (1 + 2), Manhunter 2, Birds Tale 2, Pool of Radiance, Batman, Bloodwych, Shadow of the Beast, Space Ace + utallige andre. KUN 20 kr. pr. stk.
86 108107
- Brevkursus i maskinkode på C64. Læs alt om: Assembler, MC-monitor, sprites, scrolls, raster, ripping af musik mm., eller få et komplet kursusprogram. Spørg efter Jan.
97 101356
- Arkitektstuderende søger kontakt til andre X-Cad prof./designer brugere. HJÆLP!
31 242887

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):
Køb.. Salg.. Bytte.. Opslags-tavlen..
Tekst: _____

Telefon-nummer:

Send kuponen snarest til:
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Hvordan udlæser jeg "rescue pod" i Interceptor? Please help me!
42 163158

Da jeg går på HF og arbejder på en 2. års opgave omkring hackere, efterlyser jeg oplysninger om dette. Så er der nogen, der ved noget om hackere, eller evt. selv går det, vil jeg blive glad, hvis I ville fortælle om det. Ring til Kim - bedst efter 19.
31 790746

Amiga: Hugo sæges til Police Quest II. Ring og spørg efter Jan, bedst om aftenen.
31 564294

Club 64/128 søger nye medlemmer. Disketter går rundt + klubbad. Gent Winther, Adalsparkvej 23 3tv, 2970 Høngslev.
42 863761

Amiga-klubben "Techu Club" søger flere medlemmer. Den 24-26, i hver måned bliver der udgivet 5 disketter med demoe, PD utilities, kurser i f.eks. maskinkode, Amiga-basis. Desuden bliver der udgivet et blad med hard- og software-anmeldelser, tips og tricks, brevkasse + meget mere. Prisen er 40 kr.
53 478855

Conquests of Camelot: Hvordan hæver man forbandelsen over Diablobury? Ring til Peter.
66 150294

Police Quest II: Hjelpe søges hurtigst muligt. Hvad er Maries telefonnummer?
31 199907

Loren: Hvordan kommer jeg ind i Blacksmith's borg, uden at blive sparket ud? Herv. Anders Sørensen.
31 757285

Kings Quest III: Hjælp! Hvor finder man troldmandens tryllestav? Spørg efter Ole.
65 920543

Er der nogen, der kan skaffe mig løsningen til Zak McKracken? Prisen kan vi snakke om.
98 157379

Information Exchange Club søger flere medlemmer. I.E.C. beskæftiger sig med serielle programmer til C64/128. For yderligere info, ring til:
56 407050

Amiga freake sagdes! Skriv til: Lars Lylloff, Skattemønstvej 1, 3400 Høje Taastrup, Danmark.
31 529525

Programmer og musikere søges til demo-programmering mv. Send en disk med nogle af dine kreaturer (den bliver returneret). Mærk kvitteringen WERO. Sendes til: Jesper Sandberg, Amagertorpede 263a st.v., 2300 København S.
31 529525

Medlemmer søges! Hvis du har en 64'er, så skriv/hvad du har af tilbehør + din adresse og telefonnummer. Skriv til: C 64h, Høj Munkvej 17, 0100 Hødenlæse.

"Future" -nystartet C64 klub søger nye medlemmer. Ring og spørg, hvis I ikke ligger eller sendt. Spørg efter Jakob.
75 566884

Amiga/Freake søger nye medlemmer. Månedlig disk med kurser i maskinkode + meget mere. 35 kr. pr. disk.
53 787118

GNU Design søger flere medlemmer. Hvis du kan tegne, lave musik eller programmer er det om at gribe knogler og ringe til "White Noise" på nedenstående nummer. Eller skriv til selvsamme på adressen: Hvedevængevej 15, 3600 København S.
42 171568

Mads Brinch fra Fane - Jeg kan ikke huske dit telefonnummer, og jeg har været dum nok til ikke at skrive det ned. Hans Herv. Please ring mellem 18-45 15-30 og spørg efter mig.
42 398118

Demo-gruppe på C64 og Amiga søger programmører og grafiker. Ring og hør nærmere.
53 721216

Myth (C64): Vender du en cheat-mode til Myth, så ring til Lasse.
86 258264

License to Kill: Læring søges. Hvem kan hjælpe mig?
74 449337

Jamming søger nye medlemmer! Coders, gfx-freaks, muzik-magicians, swappers! Kun for dem, der har forståelse på det! Kontakt: Jens Ole Holm, Industrivej 36, 8765 Nr. Sneek. Eller: Daniel Lundin, Parkvej 14, 5340 Kungälv. Send en disk med nogle af dine egne productionals Alle får svar. Jamming-generations ahead! greetings to all contacts around the globe, let the power be with you!

Hjælp søges til: Kings Quest III, Kings Quest IV, Zak McKracken, Hjemt gives til: Indy III, Larry I, PQ 1, PQ 2, 2. Herv. Kasper.
74 562733

Kick Off II: Hvordan gemmer man sine mål? Herv. Steen.
98 642041

24 TIMER I

BANGKOK

Hvordan er computermarkedet i Asien, sammenlignet med det vi kender fra Europa? Bangkok er jo kendt som plagiaternes by - gælder det også soft- og hardware? Vi sendte en delegation afsted for at finde ud af det, og meget mere.

Af Kenneth Bernholm

Ahhh ... Thailand. Det eksotiske østen med sin ufattelige rigdom, sin stolte kultur, de underskønne kvinder, den avancerede teknologi, det sociale hieraki, samfundets sygdom, sin uofficielle slum, den uheldbredelige prostitution og den ufattelige fattigdom.

Våd og vanvittig transport

Oplevelserne startede med en flyvetur via Moskva. Taskent og New Delhi, inden piloten klaskede enden af flyet ned i landingsbanen.

Det sidste stykke af rejsen foregik via en ulovligt tunet vandbus, hvor det gjaldt om at holde fast på hat og briller, da styrmanden opfattede floden (som er noget større end Gudenåen) på samme måde som vi andre opfatter den tyske Autobahn.

Bangkok, Thailands neonoplyste hovedstad, var målet for vore anstrengelser, og vi ankom en overskyet dag med kun 32 graders varme. 8 millioner menneskers armsved i dette klima, godt hjulpet af alle mulige og umulige osende køretøjer, gør sit til at lufte en tyk af forurening.

Kuglerammer og kameraer

Den overflod af computere man som dansker er vant til, er på for-

underlig vis forsvundet som dug for solen i Bangkok. Store virksomheder og banker benytter naturligvis teknologien, men mindre forretninger og firmaer benytter i vid udstrækning stadig - tro det eller ej - kuglerammen, der takket være thailændernes fingerfærdighed tit er hurtigere end lommeregneren.



For et par få bath kan man spille så længe man lyster.

Denne udbredelse af dette gamle instrument, blev vores første registrering af et beviseligt kultur-chok, i vores søgen efter et kamera. Oplevelserne og ikke mindst artiklen her, skal jo dokumenteres med billeder, så hvad var mere nærliggende at anskaffe sig et originalt, billigt pirat-kopieret kamera.

Til udbredt forbavelse (igen) var dette ikke en helt ligetil sag. Al

den snak der har gået om at østen kopierer alt, skulle nu stå sin prøve. Tøj, parfume og ure var at finde i overflod, og til priser der kunne slå bunden ud af ethvert hæderligt, dansk importfirma. Kameraer derimod, er en helt anden sag. En større undersøgelse viste at man virkelig prøvede at komme piratkopiering til livs,

ville være bedre at starte, end i Pat Pong. Bangkoks svar på Londons Soho og Københavns Istedgade.

Rock- og popmusikken drøner fra de menneskefyldte gader, hvor velklædte unge mænd ustandseligt arbejder på at kapre kunder til de skarpt konkurrerende sex-shows.

Hvad enten ens souvenir-ønsker udmønter sig i en håndskåret træ-elfant eller en hel dosis kønssygdom, er der mennesker til at sælge dig hvad du ønsker. Prisen er endda den samme.

Piraterne står på strøget

Den tidligere nævnte kamp mod piratkopiering er absolut ikke begyndt at omfatte software. Den første forretning vi besøgte har et rigt udbud på software - eller rettere; kopierede manualer og disketter.

Thailand annoncerer man ikke i den Blå Avis. Næh, en biks på strøget gir' en meget større omsætning, og så kan de vestlige opretshavere ellers have det så godt.

Den digitale hælebar

En udbredt form for computer-shop i Bangkok, kaldes Instant Laser Print. Her kan man få designet, udskrevet og trykt 4-farve

visitkort på nul-komma-fem. Fænomenet der kun kræver lidt computerudstyr, er omtrent så hypigt som hælebarer er det i Danmark. Måske vil ideen endda være brugbar herhjemme, og hermed er bolden spillet videre til kvikke hoveder.

I centret sælger pigerne underholdning

Under et besøg i et storcenter støder vi på de første konsoller. Her er der Sega og Nintendo konsoller i lange baner. Alle sammen koblet til hvert sit JVC farve-TV og låst fast til bordet med en meget speciel anordning.

Meningen er at man afleverer lidt valuta til to søde piger ved disken, hvorefter man får lov til at spille så længe man lyster på en af maskinerne. Et system der uden tvivl skaffer en pæn lille ekstraindtjening oven i den almindelige handel. Det er meget tydeligt at konsollerne har en utroligt tryllebindende kraft på folk i østen. Man oplever en meget anderledes holdning end i Europa og USA, og det er også her vi finder de første originale konsolspil.

Levende piratbilleder

Efter al denne originalitet, begyndte abstinenserne efter piratvarer at melde sig. Formiddagen blev dog reddet af en biks der forhandlede videobånd, hvor omslaget var en farve-fotokopi af originalen, og film som Jagten På Røde Oktober og Hvem Snørede Roger Rabbit kunne erhverves for en slik. Heller ikke her havde politiet endnu fået tid til at udøve deres uoverskuelige arbejde.

Maskingevær - Made in Hong Kong

I butikken Small World er der virkelig spændende hardware til fornuftige priser. I modsætning til danske forretninger, hvor indehaveren måske spiller lidt diskret baggrundsmusik for det betalende publikum, banker man den thailandske popmusik ud over et større højttalersystem. Her er det ikke nødvendigt at kunne høre hinanden, for at ordne en handel til 990 bath. Et Nintendo Entertainment System har skiftet ejer, og til almindelig oplysning skal det siges, at 1000 bath er rundt regnet 250 danske kr.

Intet under at Nintendo er den absolutte top-sællert i Bangkok, selvfølgelig godt hjulpet af de bedst sælgende spil, nemlig Super Mario Bros og Teenage Mutant Hero Turtles.

Nintendos stærkeste konkurrent er Sega Megadrive, som teknisk set er en langt overlegen

maskine. I Bangkok har den været på gaden i 2 år, til en pris på ca. 3.300 bath. Ihærdige forsøg blev gjort på at opstøve en CD-Rom til den suveræne maskine, men halvdelen af thailænderne forstod ikke hvad vi snakkede om, og andre lovede at de skulle ankomme om 3 dage. Ak ja.

Er man helt hooked på CD-Rom er man til gengæld bedre stillet med en PC-Engine konsol. NEC's maskine går under flere forskellige officielle navne, og tilbyder hele 2 forskellige (men kompatible) CD-Rom systemer. Desværre bygger maskinen på en 8-bit teknologi, og har derfor lidt en udkomputeret mangel på accept i de vestlige lande, hvor parolen efterhånden er; 16-bit eller ingenting.

Konsollen der gør dig klogere

Konami har i al ubemærkethed en konsol med tastatur, som sælges under navnet Socrates til ca. 2500 bath (omtrent 600 kr.). Pakken forsøger at overbevise kunden om at denne maskine stimulerer børns hjerner, og dermed

gør dem til bedre studenter. Et salgsslogan der har stor virkning i et land som Thailand, hvor man ikke kommer nogen steder uden en uddannelse.

Ping Pong Piratkopi

Verdens første spillemaskine blev opfundet af amerikaneren Nolan Bushnell og blev kaldt Space War. Det blev aldrig accepteret, men han forsøgte igen med spillet Ping-Pong, og startede dermed computerspil-industrien. Ping-Pong er verdens første computerspil-hit og i Bangkok er en forretning døbt Ping-Pong, frit efter den gamle klassiker.

Forretningens hovedattraktion var endnu en ukendt konsol, nemlig en lille blå maskine kaldet Turbo Future Computer, der drøede sin elektroniske musik ud i æteren, på en højst generende lydstyrke.

Efter at have trådt på et par børn og slået nogle kinesere ned, fik vi kæmpet os frem til vidunderet, der lovede original kvalitet. Jo tak, original Nintendo kvalitet. Vi

var faldet over en meget billig Nintendo-kone, der klarlagde det fact at Østens vise mænd ikke kun kopierer vesten, men også hinanden.

En anderledes, men spændende kultur

Alt hvad der hedder hjemmecomputere umulige at opspore. Navne som Atari, Commodore, Spectrum og Amstrad er som sunket i jorden. En fundamental anderledes indstilling til computere og konsoller har resulteret i et meget modsat underholdningssafund.

Alle har en spillekonsol, og hvis man ønsker adgang til en PC'er kan man melde sig til en uddannelse. I Thailands mangfoldige folkegrupper, hvor social status, som alle andre steder, købes for penge, skal man imidlertid være både dygtig og heldig for at gøre karriere. Computeren er kun for de studerende og konsollen er et stykke legetøj, og ikke som i Europa og USA ... en livsstil.

Piraterne står på stroget



Konami's helt ukendte Socrates konsol, der gør dine børn klogere.



Er det en fugl. Er det en rumfærge ... Nej det er en spillekonsol! Det første vestlige spionfoto af en ulovlig Nintendo-kone.



Piratkopiering - en blomstrende industri i Bangkoks gader.



Uden tvivl østens mest brutale lypistol. Kun til Nintendo ... naturligvis.

Tip-Ib Har Fundet en Vinder!



Carsten modtager gevinsten, en Sony Video-Walkman af Tipstjenestens marketingschef, Holger Christiansen. Carsten er synligt glad for at få at modtage den, og Holger synligt glad for at slippe af med den.. øehh...

Så er vinderen af vores tips-konkurrence fundet - vi fik usandsynligt mange "tips-kuponer" ind, og det var en glæde at se, at langt de fleste var korrekt besvaret.

Vinderen af vores store konkurrence blev:

1. præmien:
Carsten Larsen,
Solsikkevej 26,
3650 Ølstykke,

der kom ind på redaktionen og fik overrakt førstepræmien, en flot Sony Video-Walkman af marketingschefen fra tipstjenesten, Holger Christiansen.

Carsten, der i forvejen er en inkarneret tipper, fik forevist "dyret", og glædede sig meget til at komme hjem og prøve den, for-

ståeligt nok. Den rigtige kupon skulle se således ud:

1	x
2	1
3	2
4	2
5	1
6	2
7	x
8	x
9	1
10	2
11	x
12	1
13	2

-hvilket de fleste altså også havde fået det til. Men det var ikke kun Carsten der vandt. Vi trak nemlig også lod om 9 trøstepræmier, en lækker Sony Walkman. Her de heldige vindere, der får præmien tilsendt automatisk:

2. præmien:
Bo Christensen
Hovedvejen 206 Østed
4000 Roskilde

John Svendsen
Toften 2
4230 Skælskør

Dan Hackenberg
Alsvej 4a, 6,4
2970 Hørsholm

Tony Olesen
Postbox 37
4330 Hvalso

Pierre Stabell
Stærevej 34, 7 H
2400 København NV.

Nicolai Østergaard
Fasanvej 10B
7120 Vejle Ø

Flemming Jørgensen
Teglværksgade 17
8000 Århus C

Jesper Bentzen
Ejstrupvej 8
2650 Hvidovre

Kim Jørgensen
Beringsvej 85
8700 Horsens

Tillykke til alle!...



Det store øjeblik - Holger Christiansen fra Tipstjenesten udtrækker her 1. præmien i vores store tips-konkurrence.

Fire esser til AMIGA

INTERSPREAD

InterSpread:

Bygget over et avanceret bruger-interface indeholdende bl.a. bred vifte af matematiske/økonomiske funktioner, presentations grafik, et enkelt makro sprog og et væld af andre avancerede funktioner. Løsninger til alle komplekse regnearks problemer på Amiga'en findes alle i InterSpread.

INTERSOUND

InterSound:

Med en helt ny generation af lydbehandlings software, giver InterSound brugeren ubegrænset kontrol over soundsamples og lydbølger. Funktionen inkluderer bl.a. frihåndsspecial effects, op til 8 soundsamples i hukommelsen på en gang, AM og FM modulation af lyddata og meget mere.

INTERBASE

InterBase:

Som en pioner i den næste bølge af database teknologi, giver InterBase brugeren hurtigt stykke og vides i en nemt tilgængeligt brugerinterface. Inkluderer bl.a. grafik-behandling, udvidet kontrol over skærm-design og adgangsbeskyttelse. Kan desuden brevlyste med InterWord.

INTERWORD

InterWord:

Ingen anden Amiga tekstbehandling giver brugeren så mange muligheder. Index generering, statistik funktioner, imponerende slævekontrol og en bred vifte af andre praktiske funktioner gør InterWord til DEN tekstbehandling for både begyndere og professionelle brugere. Kan desuden brevlyste med InterBase.

Advanced software
technology for the
Amiga computer...

Producent:

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

02269 * 1303536* 00

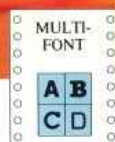
FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13
8260 VIBY J

star
ComputerPrinteren

**The
new
multi-
talent
LC-200**

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler